

REVISTA OFICIAL NINTENDO NINTENDO SWITCH NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 301 / 3,50€ / Canarias 3,65€


Mamma mia!

SUPER MARIO ODYSSEY

¡Todo sobre el espectacular regreso de Mario!

REPORTAJE

BOOM DE JUEGOS EN SWITCH Y 3DS

XENOBLADE CHRONICLES 2
DOOM
MINECRAFT: NEW 3DS EDITION
PROJECT OCTOPATH TRAVELLER
MARIO PARTY: THE TOP 100
WOLFENSTEIN II
L.A. NOIRE...

¡JUEGAZO!

METROID: SAMUS RETURNS

¡Analizado y puntuado!

I LOVE NINTENDO

La historia de los Rabbids



¡LAS ÚLTIMAS ULTRANOVEDADES!

Pokémon UltraSol
Pokémon UltraLuna

AVANCE

FIFA 18

El mejor fútbol llega a Switch



ANALIZADOS

NBA 2K18



YO-WATCH 2: MENTESPECTROS | LEGO WORLDS | POKKÉN TOURNAMENT DX
MARIO + RABBIDS | MONSTER HUNTER STORIES


Team NINJA

Produced by
Force

KT

Nintendo


SWITCH
FIRE EMBLEM
WARRIORS
12


ONLY FOR
new NINTENDO 3DS
FIRE EMBLEM
WARRIORS
12

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 301



Luis Galán

Bienvenidos

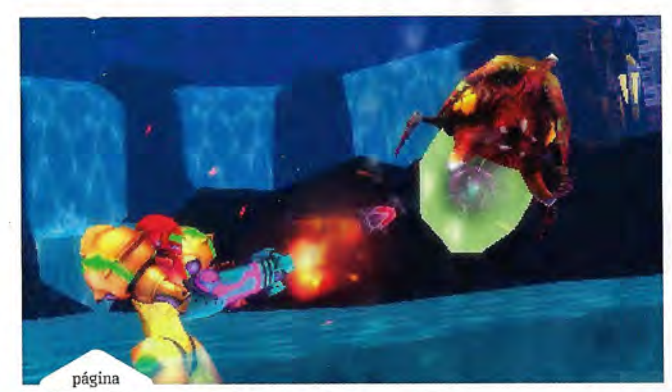
El momento de Nintendo es impresionante: Switch sigue agotando cada reposición, 3DS no deja de anunciar ediciones especiales, Super Nintendo vuelve con todas las reservas vendidas, y hasta habrá reposición de NCM: NES ante la brutal demanda. Pero lo mejor de todo son, por supuesto, los juegos. Enciendo mi "nueva" SNES, veo los éxitos de Capcom, Konami y Square... y es lo que estamos viviendo de nuevo, que las compañías ansíen tener sus mejores títulos en las consolas de Nintendo. Leo los anuncios de Doom, L.A. Noire, o Wolfenstein; juego a FIFA, NBA 2K o Monster Hunter... y sé que Switch es algo más. Porque esto es hablando del abrumador número de juegos de compañías "top", pero los indies... ¡más de 100 títulos en camino! Y con la seguridad de que en Switch, por poco que lleve en el mercado, venderán más que en ningún otro sistema. Además están Zelda, Kart, Splatoon... y ya mismo vuelve Mario, con un juego que huele a clásico inmediato. ¿Y 3DS? Inagotable, y con otra joya que también me recuerda a otra época. Jugar a Metroid es saber lo que fue, es y será siempre Nintendo.



página 10 **Reportaje.** Super Mario Odyssey. Hemos jugado a nuevos mundos, y os contamos todas las noticias.



página 16 **Reportaje.** Boom de Juegos. Switch está imparable y 3DS sigue en plena forma. ¡Lo que está por venir!



página 30 **Novedad** Metroid: Samus Returns. Tras una larga espera, ya hemos exprimido a fondo esta maravilla.

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
90 minutos al Super Mario Odyssey y ya no puedo pensar en otra cosa. ¡Qué joya!



Alex Alcolea
Del celestial Odyssey al infierno de Doom. ¡Menudo año nos queda en Switch!



Juanfree Martínez
Acudo a la llamada de la Federación... ¡Toca exterminar a los metroides!



Miguel Martí
¡Gozando de una de mis sagas favoritas con el gran Metroid: Samus Returns!



Samuel González
Dándole a Mighty Gunvolt Burst. Han dado de pleno en la fórmula Megaman.

Los indies aman a (Switch)



Más de un centenar de títulos de compañías independientes se aproximan a la imparable consola.

Shovel Knight King of Cards

También en 3DS

La portátil sigue en plena forma, y los indies también la adoran. Juegazos como el nuevo Shovel Knight llegarán a 3DS.

Todo en Switch invita a desarrollar en ella. Primero, el rotundo éxito en ventas, pero también cada una de sus características: es táctil, se ve en la tele, es potentísima, tiene controles por movimientos, es portátil, es multijugador como ninguna... y todas las compañías destacan **lo fácil que es programar en ella**. Juegos de cualquier otro sistema se pueden portar sin invertir muchos recursos, y su control se adapta siempre a las mil maravillas. Esto, que está haciendo que EA, Rockstar, Bethesda, 2K Games, etc. anuncien juegos sin parar, es aún más atractivo si cabe para los estudios con menos recursos. Así pues, ¡preparémonos para una avalancha de nuevos indies en la eShop!

Flujo constante

Desde la salida de Switch al mercado, ha sido un no parar de juegos... y va en aumento. Además, se da la circunstancia de que, teniendo en cuenta las múltiples ventajas de la consola, los usuarios la eligen mayoritariamente (sobre todo) para los indies. Casos como Wonderboy u Oceanhorn ponen las cosas claras: es la consola más reciente, ¡pero estos juegos **han vendido más en Switch que en el resto de plataformas juntas**! A continuación, os listamos los títulos más destacados para el próximo trimestre. ¡Qué difícil va a ser elegir!

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6

Conexión directa con Japón

La actualidad más fresca y variopinta, desde la gran cuna de los videojuegos.



pág 8

Llegan los amiibo de Metroid

¡Qué pasada de amiibo! Además, hacen mucho en el nuevo juegazo.





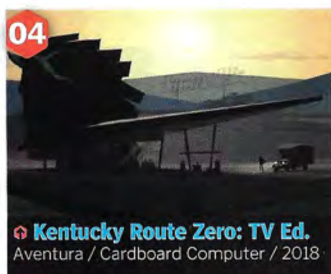
01 Super Meat Boy Forever
Plataformas / Team Meat / 2018



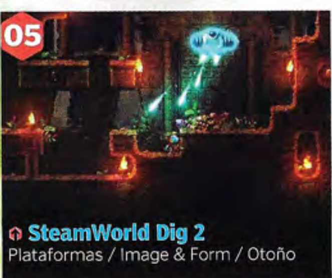
02 Shovel Knight: King of Cards
Plat. / Yacht Club Games / Inicios 2018



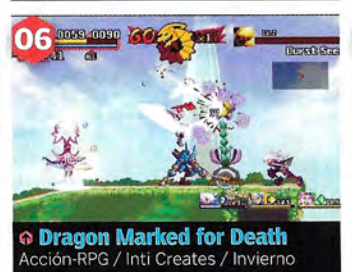
03 Travis Strikes Again: NMH
Acción / Grasshopper / 2018



04 Kentucky Route Zero: TV Ed.
Aventura / Cardboard Computer / 2018



05 SteamWorld Dig 2
Plataformas / Image & Form / Otoño



06 Dragon Marked for Death
Acción-RPG / Inti Creates / Invierno



07 Battle Chef Brigade
RPG / Adult Swim Games / Navidad



08 Golf Story
Deportivo-RPG / Sidebar Games / Otoño

09 Floor Kids
Baile / MERJ Media / Otoño



Arte por doquier



Puede que a veces no destaquen por sus graficazos, o por ser los más completos, pero si hay algo que no falta en estos juegos es el esmero que ponen sus creadores. Esto es algo que, a menudo, se refleja en un diseño cuidado al detalle, hasta el punto de que muchos son auténticas delicias para la vista y el oído. Además, son propuestas tan diferentes entre sí, que siguen sorprendiéndonos constantemente. Esta ilustración es de Mulaka, del estudio (de muy artístico nombre) Lienzo. Sólo una muestra de todo el talento que atrae la distribución digital, sobre todo, la Nintendo eShop.



10 Wulverblade
Arcade / Darkwind Media / Otoño



11 Poly Bridge
Simulación / Dry Cactus / Otoño



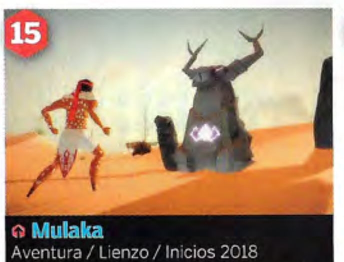
12 Earth Atlantis
Naves / Pixel Perfex / Otoño



13 Next Up Hero
Arcade / Digital Continue / Inicios 2018



14 Mom Hid My Game
Puzle / Kemco / Navidad



15 Mulaka
Aventura / Lienzo / Inicios 2018



16 Yono and the Celestial Elephants
Puzle / Neckbolt / Otoño

17 Morphies Law
TPS / Cosmoscope GmbH / Invierno



18 Sausage Sports Club
Plataformas / Luckshot Games / Otoño



19 Light Fingers
Acción / Numizmatic / Inicios 2018

20 Nine Parchments
Acción-RPG / Frozenbyte / Invierno



Mientras leéis estas páginas se estará celebrando el Tokyo Game Show... ¡No tendremos espacio en dos páginas para contaros todas las novedades! Lo haremos lo mejor que podamos; mientras, disfrutad lo que nos ha deparado Japón este mes.



Los cinco Medabots en dos colecciones para 3DS

El 21 de diciembre se pondrá a la venta en Japón **Medabots Classic Collection**, con los cinco títulos de la saga Medabots, aparecidos para Game Boy y GameBoy Color, en un único cartucho para Nintendo 3DS. La colección se venderá en **dos versiones diferentes**, Kabuto y Kuwagata, y hasta llegará en forma de edición especial. Ésta incluirá las dos versiones de la colección, un CD con las veinte mejores canciones de la saga, y hasta un libro de arte de 160 páginas en el que se incluirán las ilustraciones de los 520 medabots existentes. ¡Casi nada!



Sumikko Gurashi: Sumiko Park e Youkoso

Que las mascotas de unos artículos de papelería alcancen la fama suficiente como para protagonizar videojuegos y series de animación... sólo podía ocurrir en Japón. San-X, creadores de famosos personajes como Tarepanda y Afro Ken, son también diseñadores de estos Sumikko Gurashi, personajes que aparecen en infinidad de artículos que se pueden encontrar en tiendas niponas. Estos van desde palillos para comer hasta prendas de todo tipo, pasando por artículos de limpieza y hasta de aseo personal. **Tras cuatro entregas en 3DS**, los simpáticos personajes de Sumikko Gurashi llegan a Switch. Como era de esperar, el juego **será un Party Game**, y tendrá lugar en un parque de atracciones dividido en cuatro zonas diferentes. Participando en cada una de las atracciones ganaremos monedas, y con ellas podremos comprar prendas para el personaje y decorar la casita a nuestro antojo. ¡Kawaii!



TREN DE PIKACHU EN LA LÍNEA OFUNATO

Tras la creación de un tren de Pokémon en 2012, el proyecto benéfico "Pokémon With You" retoma las vías de la línea Ofunato que, por cierto, ofrece unas vistas impresionantes. Esta iniciativa nació tras el terrible terremoto que sacudió Japón en el año 2011, y abarca desde la estación de Ichinoseki hasta la de Kesennuma. Rediseñado con el aspecto del famoso Pikachu, el tren ofrece varias paradas en espectaculares miradores, además de una serie de sellos en determinadas estaciones para coleccionar y recordar así la visita. El tren está totalmente decorado con imágenes de Pikachu, por dentro y por fuera, e incluso cuenta con una zona de juego repleta de peluches que hacen las delicias de los más pequeños.





EL LANZAMIENTO DEL MES

Etrian Mistery Dungeon 2

3DS sigue siendo el hogar de los mejores J-RPG.

Hace 10 años que la saga Sekaiju no Meikyuu se estrenó en DS. Para celebrarlo, Atlus y Spike Chunsoft acaban de lanzar Sekaiju to Fushigi no Dungeon 2, que es su nombre completo en japonés. El título, **un Dungeon RPG en toda regla**, presenta una gran cantidad de personajes, así como varias clases y subclases de lo más originales. Entre ellas están el pirata, el monje, el alquimista o el granjero. Cada una de ellas, por supuesto, tiene unas determinadas técnicas de ataque y defensa. Las labores de exploración por todo tipo de mazmorras y "monster house" (así lo llaman en el juego) se alternarán con combates por turnos clásicos a más no poder y con grandes dosis de estrategia. Estamos ante un título típicamente japonés que **dudamos llegue a nuestro país**... A veces dan la sorpresa y sí que se hacen hueco en el mercado occidental. Nos encantaría que este lo hiciera.



Lanzamiento en Japón: 31 de agosto

BREVES

Nintendo Switch copa nuestra sección de noticias breves niponas este mes.



Tobeyo!! Dragon! para Switch

Exclusivo para Japón, el título de Silver Star estrena la línea de juegos "low cost" (300 yenes) en la eShop. Es un plataformas en el que tendremos que escalar una cascada infinita mientras eliminamos enemigos.



Anunciado Gal Metal para Switch

DMM Games acaba de confirmar el lanzamiento de este "Rythm Game" (género que sigue haciendo furor en Japón) del que sabremos más tras la celebración del Tokyo Game Show.



Biohazard Revelations

Biohazard (Resident Evil) se estrenará en Switch por partida doble: las dos entregas de Revelations llegarán el 30 noviembre a Japón... ¡dos días después que a nosotros! Mola.

DRAGON QUEST X

El spot "Dragon Quest X: All in One Package" bate oficialmente un récord.

Square Enix ha creado un anuncio, exclusivo para la televisión japonesa, en el que muestran las virtudes del juego y la compañía. Lo peculiar del spot (aparte de que aparezca la versión de Wii U) es que tiene una duración de nada menos que seis minutos. Algo que, lógicamente, le ha hecho entrar en el Libro Guinness de los récords.









amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



María Teresa

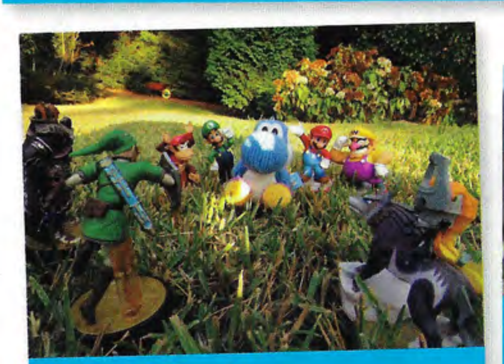
¡Qué arte! Sencilla pero preciosa imagen la que nos envía María Teresa. De Yoshi sabíamos que le daba a los karts, al tenis, a la lucha... pero con este talento podría haber desbancado al propio Mario y protagonizar el mítico Mario Paint de SNES. ¡Yoshi Paint!



Hugo Navarro

Desde el Valle de Tena nos llega esta espectacular imagen, que bien podría ser un escenario de Breath of the Wild. Además, Diego Navarro nos envió otra también genial. ¡Esperamos que compartan el amiibo de premio!

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Alberto García

Los exteriores han protagonizado estampas increíbles este verano, y ésta es una de las que nos han encantado. Según el autor, protegen a Yoshi... ¿de Link?



Roger Rovira

Splatoon 2 está súper de moda: el online lleno siempre, los amiibo vendiéndose a tope, los dibujáis mucho... y menuda fotaza la de Roger.



Sergio, Zoeh y Noah

¡Menuda historia se ha currado esta familia! Hemos rescatado la "viñeta" más espectacular de la genial lucha de Link por defender un castillo de Hyrule muy playero.

La heroína galáctica está de vuelta, y con nuevos amiibo.



Con todo lo que está llegando a Switch, 3DS no se queda atrás. ¡Menudo juegazo acaba de salir! Con él, nuevas figuras que, junto a las anteriores, amplían aún más la experiencia de juego.





Samus Aran

Este impresionante amiibo tiene doble premio. En el juego, desbloquea el tanque de reserva de Aeion. O sea que, si nos quedamos sin esta energía, se nos repondrá en parte. Una vez completado el juego, desbloquea una galería de arte del videojuego original.





Metroide

El primer amiibo blandito también tiene dos funciones. En la partida, nos sirve de radar extra de metroides, pero lo mejor viene al completar el juego. ¡Abre un nuevo modo! Se trata del modo Fusión, en el que la partida es más complicada, y que, además, se juega con el mítico traje del Metroid Fusion de GBA.





Samus

La figura más clásica nos regala un tanque de reserva de misiles, muy útil si nos quedamos a cero, claro está. Como extra, si completamos la aventura, abre una galería de arte del propio remake.



Samus Zero

El look del Zero Mission (último 2D hasta la fecha) trae de la mano un tanque de reserva de energía y, como regalo final, al terminar el juego nos desbloquea nada menos que la galería musical del mismo... que es una joya.


SUPER MARIO ODYSSEY™
NEW DONK CITY
NEW DONK CITY
Diddy's Mart
TAXI

¡Probamos el nuevo Mario a fondo!

Mario Odyssey está a la vuelta de la esquina. ¡Y nosotros ya hemos podido jugarlo! ¡Os lo contamos todo!

NINTENDO SWITCH PLATAFORMAS

Al fin hemos podido jugar unas horas a una versión bastante definitiva del esperado Super Mario Odyssey. Amigos, tenemos una noticia que daros: no es tan bueno como pensábamos... ¡Es aún mejor! ¡Qué maravilla! Pero bueno, lo más apropiado será que no nos dejemos llevar por la emoción y que empecemos por el principio...

Un dúo muy dinámico

Bastaron unos minutos, los que dura la genial introducción (que no os queremos destripar), para que sacáramos muchas cosas en claro. Lo primero es que el juego luce espectacular, y lo segundo es que es tan bueno y mágico moverse por su mundo, que asombra y emociona a partes iguales. Así, casi sin darnos cuenta, ya estábamos dando nuestros primeros pasos en el Reino Sombrero, en el que Mario conoce a Cappy por primera vez, o mejor dicho, donde el ente se instala a vivir en su gorra. ¡Y no os imagináis el juego que esta pareja será capaz de dar! Estos primeros compases servirán para familiarizarnos con el control de Mario, que ahora **sumará la capacidad de rodar a sus habituales saltos** y "culetazos". Pero sobre todo para experimentar con su nueva habilidad estrella: lanzar la gorra para capturar a prácticamente todo lo que se nos ocurra. ¡Y será genial descubrir sus efectos! Todos los mundos, que serán muy abiertos y estarán repletos de puzles, zonas "plataformeras" y caminos ocultos, tendrán decenas de elementos y enemigos a los que capturar. Algunos objetos, como un tanque, nos convertirán en una máquina de disparar, otros, como las bolas de fuego, nos permitirán atravesar ríos de lava...

¡Nuevo pack!

Nintendo Switch estrenará un pack exclusivo el 27 de octubre. La consola Incluirá los Joy-Con en color rojo y la edición en formato descargable de Mario Odyssey. Además, el mismo día también estará disponible una funda de transporte para la consola, que estará inspirada en la nueva aventura del fontanero. ¡Cómo mola!



Cotorrete

¿Sabes qué es lo que estás buscando? ♪

Cotorrete será un simpático pájaro que encontramos en ciertos puntos de los reinos. Siempre tendrá un buen consejo que darnos, así que merecerá pena pararse.

Las tiendas Crazy Cap estarán repartidas a lo largo y ancho de los mundos. En ellas podremos adquirir un montón de productos distintos...

Conoce mundo

Los reinos que Mario visitará en su aventura serán de lo más variopinto y, además de presentar grandes diferencias en cuanto a diseño, cambiarán notoriamente la forma en la que debemos superar sus retos. Así son algunos de ellos.



Reino Sombrero será el primer escenario que visitará Mario. Allí conocerá a Cappy, el espíritu que poseerá a su gorra y que le acompañará durante la aventura.



En el Reino de los Fogones habrá que tener mucho cuidado para no caer en los ríos de lava.



El Reino de las Cataratas estará bañado por profundas aguas en las que podremos bucear.



Nueva Donk, en el Reino Urbano, será una ciudad de lo más "realista", repleta de altos rascacielos.



El Reino de Hielo nos deslumbrará por sus vastos parajes helados. ¡No te resbales, Mario!

¡Si hasta podremos capturar a icónicos enemigos de la saga como los Koopa o las plantas carnívoras! Pero la cosa no acaba ahí, ya que Cappy también sirve para derrotar a los enemigos, crear una plataforma improvisada o destruir todo tipo de obstáculos. Esta nueva forma de explorar tendrá un fin: **hallar el máximo número de lunas** posible, unos preciados objetos que sirven como "combustible" para que la Odyssey, la nave de Mario, pueda viajar

LA RIQUEZA DE LOS MUNDOS SERÁ BRUTAL. TODOS ESTARÁN REPLETOS DE SALTOS, PUZLES, MINIJUEGOS...

a nuevos mundos. Explicado así, no parece que el juego esconda tantas sorpresas, ¿verdad? ¡Pues todo lo contrario! Y es que os aseguramos que es muy difícil explicar las casi infinitas posibilidades que nos ofrecerán los distintos reinos. Todos se componen de geniales zonas de saltos, alocados minijuegos, carreras improvisadas, decenas de secretos ocultos y guiños a otros juegos la saga.





Recoger monedas será muy importante. Con ellas podremos adquirir nuevos objetos y vestuario en las tiendas, o pagar para acceder a minijuegos.

Mario podrá bucear, y lo cierto es que se desenvolverá muy bien bajo el agua. Eso sí, habrá que estar siempre muy atentos a que no se agote su medidor de oxígeno.

Minijuegos

¡Mario se apuntará a todo! Durante su aventura nos toparemos con numerosos minijuegos de habilidad. Superarlos supondrá un verdadero reto en la mayoría de los casos, pero merecerá la pena intentarlo, ya que las recompensas que obtendremos por lograrlo serán realmente jugosas. ¿Listos para saltar a la comba o para jugar a una suerte de máquina tragaperras?





Habilidades de la gorra

¡Una gorra muy completa! El clásico complemento de Mario nos permitirá realizar un gran número de acciones, todas ellas necesarias para superar los niveles, acceder a zonas ocultas o acabar con los pesados enemigos que no dejan de perseguir al pobre bigotudo. ¡Muy atentos!



Destruir obstáculos será uno de los movimientos que más utilizaremos.



Atacar a los enemigos desde lejos nos permitirá defendernos de una forma mucho más sencilla.



"Congelar" la gorra en el aire para crear una plataforma será todo un puntazo.



Disipar niebla o líquidos será coser y cantar si lanzamos la gorra en la dirección correcta.

CAPTURA

Lanzar la gorra y convertirse en casi cualquier cosa (como un Goomba) será la novedad más increíble de este nuevo Mario en tres dimensiones.



¡Captura!

La gorra permitirá a Mario capturar a todo tipo de criaturas y objetos. Las posibilidades son casi infinitas y los efectos... bueno, habrá algunos realmente útiles y otros simplemente desternillantes. ¡Vamos a ver algunos ejemplos!



El cohete permitirá a Mario propulsarse hacia arriba como una exhalación. ¡Dale gas!



Capturar un Koopa será genial. ¡Podremos manejarle y lanzar sartenes a diestro y siniestro!



La lava dejará de ser un problema si capturamos una bola de fuego. ¿Listos para un baño calentito?



El pez será nuestra elección ideal si queremos explorar el fondo del océano sin ahogarnos.



La rana nos permitirá recorrer rápidamente la superficie del agua y saltar mucho más alto.



NAVE

Así lucirá la Odyssey desde el exterior... al menos antes de que empecemos a decorarla a nuestro gusto.



En el modo foto podremos pausar la imagen y girar la cámara, aplicar espectaculares filtros... ¡Ideal para crear nuestros propios fondos de pantalla!

¡Es un auténtico festival! Y lo mejor será que todo estará diseñado para que no haya "tiempos muertos". Siempre tendremos algo que hacer. El ritmo del juego estará tan bien llevado que jamás acusaremos la sensación de estar explorando sin rumbo. En este sentido, Super Mario Odyssey será diversión en estado puro, en su máxima esencia. Quizás suene pretencioso, pero la mejor forma de definir nuestras sensaciones sería decir consigue meter en una coctelera **lo mejor de Mario 64, Sunshine y los Galaxy**, al tiempo que introduce nuevos ingredientes para crear algo tan revolucionario como refrescante. Y todo esto gracias, por supuesto, a las increíbles capacidades de Switch, que nos permitirán disfrutar de esta aventura en cualquier lugar gracias a sus opciones portátiles, elegir entre diferentes modos de control (Joy-con separados, mando Pro...) y, claro está, disfrutar de **unos gráficos sin precedentes en la saga**.

LA NUEVA AVENTURA DE MARIO SERÁ DIVERSIÓN EN ESTADO PURO. TODO ESTARÁ PENSADO PARA QUE EL RITMO DEL JUEGO NO DECAIGA EN NINGÚN MOMENTO.

Un deleite para la vista

Todos los mundos tendrán un tamaño enorme, pero no por ello estarán exentos de detalle. Desde las exuberantes playas del Reino de las Cataratas, a las "realistas" calles del Reino Urbano, pasando por el oscuro Reino Sombrero, **cada escenario que descubramos tendrá la capacidad de sorprendernos**. Bancos de peces bajo el mar, un precioso cielo nocturno repleto de estrellas y, por supuesto, unos personajes secundarios y enemigos muy bien diseñados... todo se unirá para crear unos mundos que se sentirán "vivos". Recorrerlos, ataviados con los numerosísimos trajes que podremos conseguir para Mario, será un auténtico regalo para los sentidos. Incluido el oído, porque menuda banda sonora cargada de geniales melodías y efectos. Sí, nació para ello, pero más de 30 años después, Mario volverá a revolucionar el mundo de videojuegos.







Los gráficos serán preciosos. Destacarán por el colorido y detalle de los escenarios y, sobre todo, por la total fluidez a la que se moverá. ¡Switch es impresionante!

Odyssey

La nave de Mario será uno de los elementos clave de la aventura. Además de permitirnos viajar rápidamente entre los diferentes mundos, la Odyssey también nos servirá de armario en el que cambiarnos de ropa y de lugar en el que almacenar los souvenirs que vayamos encontrando. Desde luego, así da gusto irse de viaje, ¿no creéis?



¡Tu cara me suena!

Que Mario es muy presumido ya lo sabíamos de antes. Pero en este juego su armario crecerá hasta límites insospechados. La mayoría de los trajes no le otorgarán habilidades extra, pero nos permitirán fusionarnos con el entorno y, ya veréis, echarnos unas buenas risas.



El bañador será nuestro mejor aliado en los escenarios más "playeros". ¡Es graciosísimo!



Mario Chef no se arrugará a la hora de ponerse el mandil y seleccionar los mejores ingredientes.



El traje de explorador nos vendrá que ni pintado a la hora de descubrir nuevos mundos.



¡Viva México! O, al menos, eso pensará Mario cada vez que se ponga este genial atuendo.



Boom de juegos para Switch y 3DS

Todos los géneros, todas las edades, todas las compañías... No paran los anuncios y os presentamos los más espectaculares.







Los Blade acompañarán siempre a nuestro protagonista, y además le otorgarán importantes poderes en combate. Elegir cual llevar en cada caso será muy importante.

Xenoblade Chronicles 2

Un nuevo titán para el catálogo

■ SWITCH ■ NINTENDO
■ ROL ■ 1 DE DICIEMBRE

Ya conocemos nuevos y jugosos datos de la esperada continuación de Xenoblade Chronicles... ¡y cada vez tiene mejor pinta! Los últimos vídeos dan buena muestra de lo que nos espera: **un espectáculo gráfico que elevará aún más el nivel de esta increíble saga**. La palma se la llevarán los titanes, unas gigantescas criaturas que albergarán la vida en este nuevo mundo. Sobre ellos han creado sus ciudades los habitantes de Alrest, el mundo cubierto de nubes en el que se desarrollará la aventura. Su variedad y nivel de detalle será brutal, por lo que explorarlos se convertirá en auténtica delicia... aunque no en un paseo precisamente, ya que nos moveremos por un mapa tan enorme como cargado de peligros. Nada menos que ocho facciones distintas estarán en disputa, y todas ellas se enfrascarán en la búsqueda de Égida, la Blade legendaria, con motivaciones muy particulares. Por lo que ya hemos podido ver, la historia promete ser apasionante y, junto a mucha acción, tendrá desde romance hasta momentos duros. Todo protagonizado por unos personajes que pronto nos sonarán mucho: Rex, un intrépido Driver, y Pyra, su inseparable Blade, que le otorgará grandes poderes en las batallas. Por ella se pone en marcha toda la historia, ya que nuestro objetivo será encontrar su hogar, el mítico Elíseo, el último paraíso de la humanidad. En el camino, **tendremos que estrechar lazos con más Blades**, y usar sus habilidades únicas para cada enemigo en concreto. En breve publicaremos más datos sobre el sistema de lucha y la historia. ¡Qué ganas de jugarlo a fondo! ●

LA RIQUEZA DEL MUNDO DE ALREST Y DE SUS TITANES SERÁ INMENSA. ¡NOS ESPERA UNA AVENTURA TOTALMENTE ÉPICA!



Los gráficos rayarán a un gran nivel. Destacarán el diseño de los personajes y la gran variedad de los escenarios.

Mucho más que un videojuego

Es mismo 1 de diciembre se pondrá a la venta un Mando Pro adornado para la ocasión. Además, también tendremos disponible una edición limitada del juego que incluirá un CD con la BSO, un libro de arte de 220 páginas, y un "steelbook" (o caja metálica) para guardar el juego. ¡Nosotros queremos hacernos con todo!





➲Acceder al inventario será muy rápido, gracias a los controles táctiles. ¡Nada nos frenará para poder construir!

Minecraft:
New 3DS Edition
Construyendo mundos de bolsillo

■ NEW 3DS ■ MOJANG
■ AVENTURA ■ 2017

Seguro que todos habéis oído hablar de Minecraft, el juego que nos permite crear nuestros propios mundos a través de bloques. Pues bien, tras su éxito en Switch, este fenómeno de masas se estrenará por fin en 3DS, aunque sólo será para las de la gama New, ya que pide demasiada potencia. Eso sí, estaremos ante una las mejores versiones de este título, ya que contará con **varias características exclusivas** realmente interesantes.

Además de la posibilidad de disfrutar de la aventura en cualquier parte, Minecraft: New 3DS Edition hará un uso permanente de la pantalla táctil, de forma que será mucho más sencillo el acceso al menú de inventario, y **veremos siempre el mapa**. Y eso no será todo, ya que traerá cinco packs de aspectos y dos de texturas, todo lo necesario para crear cientos de objetos y construcciones. Los modos habituales estarán presentes, así que, además de explorar y construir a placer, tendremos los modos Creativo y Supervivencia. ●

Doom
Espectáculo gráfico en el infierno

■ SWITCH ■ BETHESDA ■ SHOOTER ■ INVIERNO

Es uno de los mejores juegos de acción en primera persona actuales, y ahora id Software está creando una versión completamente pensada para Switch... ¡que tiene una pinta alucinante! Este renacimiento se inspira en el título original de 1993 (que pudimos jugar en Super Nintendo) por lo que ya os podéis ir olvidando de combates tácticos y misiones en equipo. Hablamos de un ritmo frenético que, **durante 13 infernales niveles, no nos dará un segundo de respiro**. Hordas y hordas de demonios nos atacarán sin cesar, pero por suerte contaremos con un amplio arsenal: pistolas, potentes escopetas, lanzamisiles y hasta una motosierra serán nuestros mejores aliados. Así, el desarrollo del juego nos instará a avanzar constantemente mientras nos cargamos a todo lo que se mueva. Aunque parezca una idea "simple", os aseguramos que el diseño de escenarios y enemigos es tan bueno que no querréis hacer otra cosa que reventar demonios sin parar. Doom será un auténtico festival para los sentidos y para nuestros niveles de adrenalina. Sólo para mayores... pero un juegazo. ●

ID SOFTWARE ESTÁ CREANDO EL JUEGO DESDE CERO PARA QUE EXPRIMA A TOPE NINTENDO SWITCH.



➲La variedad de armas será enorme, y cada una de ellas será particularmente eficaz contra un tipo de enemigo.



La acción será trepidante, con niveles cargados de enemigos monstruosos, a cual más terrorífico.

El apartado gráfico lucirá a un nivel altísimo... ¡y además podremos jugarlo en cualquier parte!

Los demonios serán tan variados como peligrosos, e incluirán algunos jefes finales realmente duros de roer.



Kirby: Star Allies

■ SWITCH ■ PLATAFORMAS ■ NINTENDO ■ 2018

En su nueva aventura de perspectiva lateral, el adorable Kirby podrá saltar, atacar con su espada y lanzar corazones a los enemigos para convertirlos en sus aliados. Además de dar un soplo de aire fresco a la jugabilidad... ¡es algo muy bonito! Otro de los puntos fuertes del debut en Switch será el modo cooperativo para hasta cuatro jugadores.



L.A. Noire

■ SWITCH ■ AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ 14-11-17

El agente Cole Phelps deberá resolver una serie de enrevesados casos en esta historia de desarrollo libre. Con una ambientación espectacular, la nueva versión para Switch del genial juego de Rockstar incluirá todos los DLC, control por movimientos y algunas novedades exclusivas, como vibración HD o controles táctiles, además de la portabilidad.



Snipperclips Plus

■ SWITCH ■ PUZLE ■ NINTENDO ■ 10-11-17

¡Vuelven los recortes! Esta ampliación se compone de más de 30 nuevos escenarios y posibilidades exclusivas para los originales. El título podrá adquirirse en una versión completa o, para los poseedores del primer juego, a través de un DLC en la eShop. ¡Qué ganas!



Dragon Quest Builders

■ SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ AVENTURA ■ PRIMAVERA 2018

Pronto será posible crear nuestros propios mundos basados en el universo de Dragon Quest. ¡Qué pasada! Las posibilidades de construcción serán enormes, y nos moveremos con agilidad por el mapa gracias a nuestro dientecillos de sable especial, que nos llevará de un lado para otro. Además, la aventura incluirá combates en tiempo real.



Kirby: Battle Royale

■ 3DS ■ NINTENDO ■ LUCHA ■ 3 DE NOVIEMBRE

Como está celebrando su 25º cumpleaños, Kirby también estrenará nuevo juego en 3DS, pero en esta ocasión pasará de las plataformas para centrarse en unos intensos combates multijugador. Tendrá nada menos que 10 modos de juego distintos, que se podrán disfrutar en local u online, y todos los contendientes serán... ¡el propio Kirby!



Rocket League

■ SWITCH ■ PSYONIX ■ DEPORTIVO ■ INVIERNO

¿Jugar al fútbol con coches? ¡Pues sí! esta será la propuesta de este título, en el que disputaremos intensos partidos en los que valdrá todo con tal de introducir el enorme balón en la portería rival. La versión para Switch incluirá decoraciones temáticas de Mario o Samus, encuentros offline y, su fuerte, un genial modo online interplataformas.

El HD-2D Es una curiosa mezcla de sprites con escenarios en alta definición. El resultado es un espectáculo.

Project Octopath Traveller

Golpe en la mesa de los maestros del rol

■ SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2018

La nueva joya de los productores de Bravely Default llegará el próximo año en exclusiva a Nintendo Switch... y pondrá los dientes largos a todos los que no posean esta consola. **En este RPG tradicional por turnos**, Square Enix fusiona sprites en 2D con escenarios en HD tridimensionales, generando un aspecto único y cautivador que definen como HD-2D. La propuesta nos invitará a conocer la vida de ocho personajes que entrelazarán sus historias, cada uno con sus tramas y habilidades propias, siendo nosotros quienes elegiremos la forma de recorrer la aventura. Las batallas serán muy innovadoras, gracias al sistema de Impulso y Ruptura: **potenciaremos a los personajes y atacaremos las debilidades de los rivales**. Además, los puntos BP nos dejarán golpear varias veces en nuestro turno. ¡Corre a probar la demo gratuita ya disponible en la eShop! ●



Mario Party
The Top 100

Una fiesta "cientástica"

■ 3DS ■ PARTY GAME
■ NINTENDO ■ 2018



Un tablero virtual, los personajes del Reino Champiñón como animadas fichas... y una competición en cada casilla. Seguro que todos habéis disfrutado alguna vez de estas divertidas partidas, porque esta popular saga no ha faltado a ninguna consola desde su estreno en N64, donde tuvo nada menos que tres ediciones. En total, hay 3 portátiles y otras 10 versiones para consolas de sobremesa. De estas últimas nace una recopilación de **las 100 mejores pruebas** para dar lugar a un nuevo megajuego de juegos para 3DS. ¿No os parece una genial idea? ¡Pues aún hay mucho más! Todos los juegos estarán adaptados a los controles y opciones que ofrece 3DS y, por supuesto, no perderán su componente festivo. Para ello, el título será **compatible con el Modo Descarga**, gracias al cual podremos disputar partidas simultáneas en hasta cuatro consolas 3DS... ¡con una única tarjeta! Lo malo es que aún tendremos que esperar un poquito para tenerlo, hasta enero de 2018, pero, desde luego, no se nos ocurre una mejor forma de empezar el nuevo año. ●



Hasta cuatro jugadores a la vez podrán competir una selección de 100 minijuegos. La diversión estará garantizada.





Fire Emblem Warriors

■ SWITCH / N3DS ■ KOEI TECMO ■ MUSOU ■ 20 DE OCTUBRE

Los héroes más icónicos de la saga Fire Emblem se aliarán para disputar las batallas más multitudinarias. La acción será frenética y siempre estaremos rodeados de cientos de enemigos, por lo que nos tocará ser rápidos con el mando y combinar las habilidades especiales de nuestros personajes.



Wolfenstein II The New Colossus

■ SWITCH ■ BETHESDA ■ SHOOTER ■ 2018

Este esperadísimo shooter, ambientado en una Segunda Guerra Mundial alternativa, tendrá una espectacular versión para Switch. En ella asumiremos el papel de B.J. Blazkowicz, un soldado que tendrá que enfrentarse a las tropas nazis que han invadido Estados Unidos. ¡La que se va a liar!



The Elder Scrolls V: Skyrim

■ SWITCH ■ BETHESDA ■ ROL ■ 17 DE NOVIEMBRE

Mítico donde los haya, este clásico moderno de mundo abierto llegará a Switch con una edición cargada de novedades. Además de la portabilidad, tendremos control por movimientos, compatibilidad con amiibo, accesorios de los Zelda y todos los DLC publicados hasta la fecha. Si el original ya era inmenso, lo que nos espera va a ser épico.



UNA EXPERIENCIA ULTRA MEJORADA

La séptima generación de Pokémon va un paso más allá con estas dos nuevas entregas para Nintendo 3DS. Con Pokémon Sol y Luna batiendo récords por todo el mundo, Ultrasol y Ultraluna llegan dispuestos a continuar con el legado de sus predecesores: nuevos Pokémon, nuevas funciones, gráficos mejorados y nuevos Movimientos Z. ¡Hora de volver a hacerse con todos!



Necrozma será el protagonista de la nueva historia de Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna.



Al igual que en Sol y Luna, al comenzar tendremos que decidir entre Popplio, Litten y Rowlet.

En US/UL también veremos nuevas caras, como a este misterioso tipo pelirrojo. ¿Aliado o enemigo?



Cada vez queda menos para que llegue el próximo **17 de noviembre**, y por fin todos los fans de Pokémon podremos disfrutar de estos dos nuevos juegos. Ambos vendrán cargados hasta arriba de horas y horas de entretenimiento con nuestras criaturas de bolsillo favoritas. Y es que hace unas semanas, además de celebrarse el Pokémon World Championship, donde se reveló nueva información de los juegos, The Pokémon Company International también publicó un nuevo tráiler, que mostró algunos de los añadidos que traerán consigo Ultrasol y Ultraluna. ¡Vamos a repasar todas las noticias que ya conocemos!

Una nueva Alola

Lo más destacable de las novedades del último tráiler es el nuevo aspecto de la región de Alola, que ya hemos recorrido en Sol y Luna, pero que ahora luce un aire mucho más oscuro. En el mapa podemos observar nuevas localizaciones, de las que aún no sabemos ningún detalle, pero hay una que llama la atención frente al resto: **una enorme nube oscura entre las islas de Melemele y Poni**. ¿Qué será exactamente? Es posible que se trate de un portal, seguramente relacionado con los Ultraentes y el Pokémon legendario Necrozma, del cual no se reveló casi información en las primeras entregas de esta séptima generación. ¿Ocurrirá en este



La nueva versión de Alola lucirá así de renovada. ¿Qué será esa extraña nube sobre la Isla de Poni?

CARAS RENOVADAS

Los dos protagonistas ahora lucen un nuevo look, también muy veraniego, y los starters también tienen nuevas ilustraciones. ¡Cambiamos de aires!



POPPLIO
Esta pequeña foca de con nariz de payaso es el inicial de tipo agua puro.





BOY
El protagonista ya no lleva una camiseta de rayas, y la gorra ahora es un gorro playero.



ROWLET
Este pequeño búho es el inicial de tipo planta y volador.

GIRL
La protagonista luce ahora esta bonita camiseta de tirantes con un volante en forma de flor.



EDICIONES ORO Y PLATA

Como aperitivo del nuevo juego se han puesto a la venta otros dos títulos de Pokémon. Estos no son otros que Pokémon Oro y Plata, disponibles desde el 22 de septiembre en la eShop de 3DS. Al comprar alguna de estas ediciones, ¡recibiremos el Pokémon de evento Celebi en Sol y Luna!

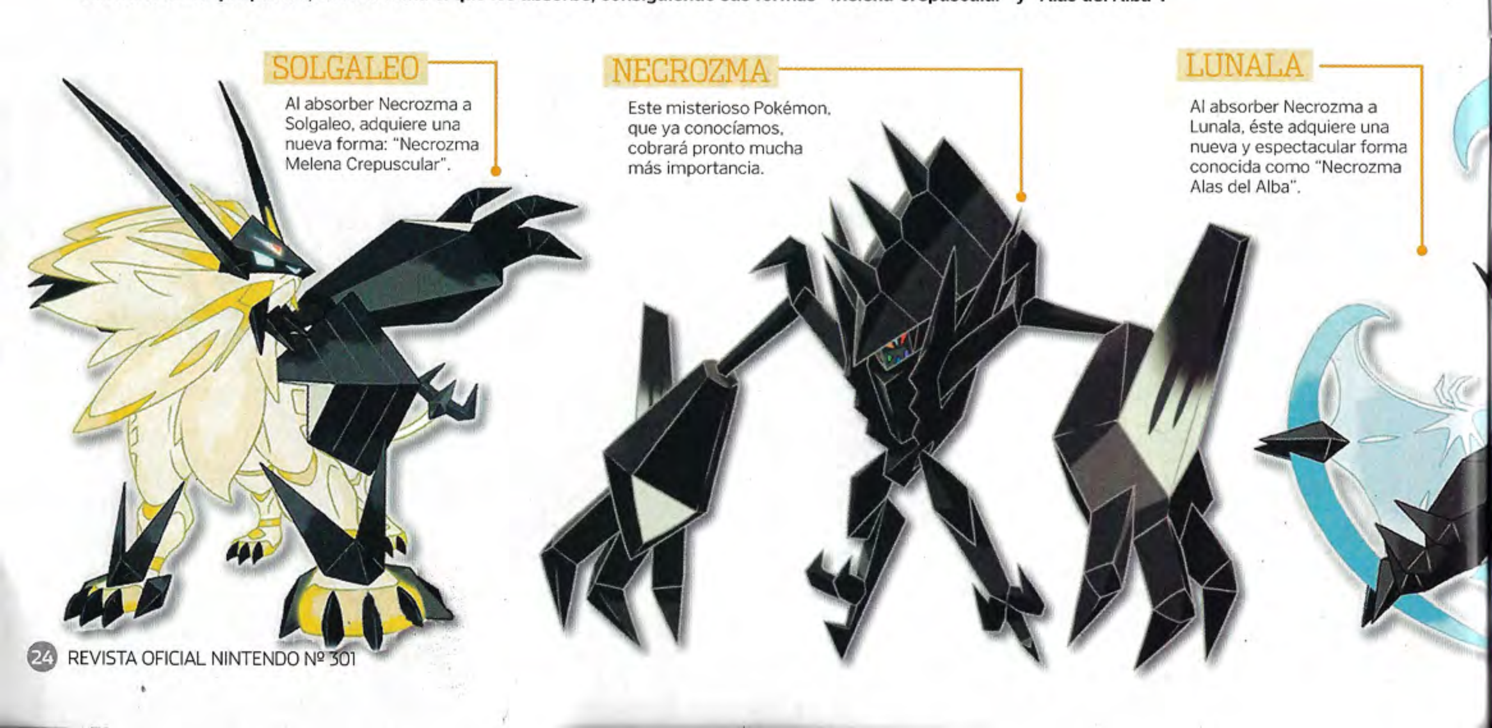
➲ lugar la fusión de este Pokémon con los legendarios Solgaleo y Lunala? Otro Pokémon que ha recibido una nueva forma es Lycanroc, y es que Rockruff, además de evolucionar a Lycanroc Forma Diurna y Forma Nocturna, **ahora podrá evolucionar también a Lycanroc Forma Crepuscular**, que contará con un nuevo Movimiento Z exclusivo.

Novedades en combate

Durante la ceremonia de apertura del Mundial de Pokémon, en el que los mejores jugadores de VGC y de TCG se enfrentaron en el último torneo de la temporada, se reveló

NUEVAS FUSIONES POKéMON

En Ultrasol y Ultraluna, el legendario Necrozma será mucho más relevante que en Sol y Luna. De hecho, toda la historia girará en torno a él y a los legendarios Solgaleo y Lunala, que ahora cuentan con dos nuevas formas al fusionarse con Necrozma. Pero, al contrario de lo que parece, es Necrozma el que los absorbe, consiguiendo sus formas "Melena Crepuscular" y "Alas del Alba".



SOLGALEO
Al absorber Necrozma a Solgaleo, adquiere una nueva forma: "Necrozma Melena Crepuscular".

NECROZMA
Este misterioso Pokémon, que ya conocíamos, cobrará pronto mucha más importancia.

LUNALA
Al absorber Necrozma a Lunala, éste adquiere una nueva y espectacular forma conocida como "Necrozma Alas del Alba".



también que en Pokémon Ultrasol y Ultraluna tendremos nuevos Movimientos Z, así como una nueva Superpulsera Z, y se mostró un nuevo Ataque Z característico de Kommo-O, conocido como Estruendo Implacable. Además de pegar a todos los Pokémon rivales en campo, también aumenta todas las estadísticas de este Pokémon de tipo Dragón y Lucha. De hecho, en la escena se ve como Kommo-O destroza a un Garchomp y un Salamence a la vez. ¡Qué barbaridad! Estamos deseando ver qué otros nuevos Movimientos Z nos depara la nueva y reformada región de Alola.

KOMMO-O Y LYCANROC CONTARÁN CON DOS NUEVOS MOVIMIENTOS Z EXCLUSIVOS.



EDICIONES ESPECIALES

Para los seguidores más acérrimos de la saga también se han anunciado nuevas ediciones especiales de ambas versiones, junto a dos ediciones para coleccionistas de New Nintendo 2DS XL, una amarilla con un estampado de Pikachu (que de momento sólo se ha anunciado para Japón), y otra roja y negra, con una Pokéball en la parte superior, que saldrá a la venta el mismo día que Pokémon Ultrasol y Ultraluna.



POKÉMON ULTRALUNA

Esta edición especial trae una copia de Pokémon Ultraluna en formato físico con su caja original, junto a un estuche metálico de Lunala.



POKÉMON ULTRASOL

Al igual que su contraparte oscura, esta edición trae una copia de Pokémon Ultrasol junto a un steelbook metálico de Solgaleo.







EDICIÓN ULTRA DUAL

Esta edición incluirá ambas versiones del juego, junto a una steelbook especial y dos códigos para 50 pociones.





NEW 2DS XL POKÉBALL

¡La combinación de los colores de una Pokéball le sientan genial a la New Nintendo 2DS XL!



NUEVOS ULTRAENTES

Al comenzar el último Nintendo Direct, el pasado 14 de septiembre, se anunciaron un montón de nuevos detalles de Ultrasol y Ultraluna. Y justo antes de finalizar, se revelaron en primicia dos nuevos ultraentes. El primero, UB Assembly, es un gigantesco muro, y el segundo, UB Burst, parece a un payaso de circo.



NINTENDO CLASSIC MINI

SUPER NINTENDO®

ENTERTAINMENT SYSTEM

El Cerebro de la Bestia ha vuelto. Después del exitazo de la "NES mini" era bastante de esperar, y aún así la frase impresiona. Los hemos jugado en Wii, en Wii U, en New 3DS... pero nos derretimos por esta joya tecnológica. Os contamos el porqué.

HARDWARE

El 29 de septiembre, y por 79,99 euros, podemos hacernos con esta preciosidad y sus muchas mejoras, propias de un sistema de 2017.

Además de ser más pequeña y liviana, la conexión pasa a ser por HDMI, con salida en alta definición de 1280x720 píxeles y 60 imágenes por segundo. Esto viene a ser unas **10 veces la resolución original**, con 10 imágenes más por segundo. Además, consume poquísima energía, por lo que cualquier cable micro USB (incluido) enchufado al USB de la tele le es suficiente. Por último están los mandos, cuya construcción es idéntica a la original, con conexión de Wii / Wii U. Una pasada.



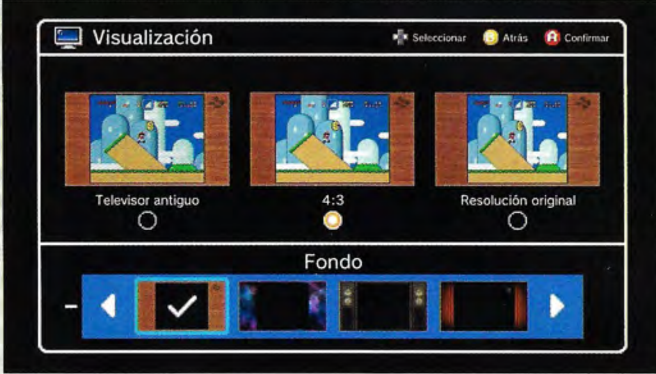


VISUALIZACIÓN

Opciones para que cada uno disfrute, como quiera, estos juegos de otra época en las teles de hoy.

El "pixelaco" crece en estos tamaños de pantalla y el HD los hace más definidos; es por esto que se incluyen tres opciones. La primera es el clásico "scanlines", bautizado con el obvio nombre de "Televisor antiguo". Como se aprecia en la imagen de la izquierda, Ryu luce más borroso, y se suavizan los dientes de sierra, aunque también pierde brillo. Es una recreación muy lograda, pero no deja de ser un efecto digital. Luego están el 4:3, que es sin filtros y con la proporción que conocemos, y por último el original, que tiene una proporción casi cuadrada. Además, hay 12 marcos para los bordes laterales.





SUSPENSIÓN Y REBOBINADO

Los juegos de los 90 eran más duros y con pocos "save games". ¿Solución? Todas.

Era un clásico de la época el no poder ni apagar la consola, porque se perdía la partida y a veces no había ni password para retomarla. Para disfrutar a fondo de estos juegos, se incluyen cuatro puntos de suspensión diferentes por título, actualizables por nuevos cuando queramos. Juegos como Super Ghouls'n Ghosts se hacen así mucho más jugables, e incluso dejar una partida a medias de SFII: Turbo mola. El remate es el rebobinado, que nos ofrece un amplio margen de tiempo para repetir la acción. Se agradece que esté, aunque está claro que abusando de ello se pierde el reto. Todo se activa desde el reset.



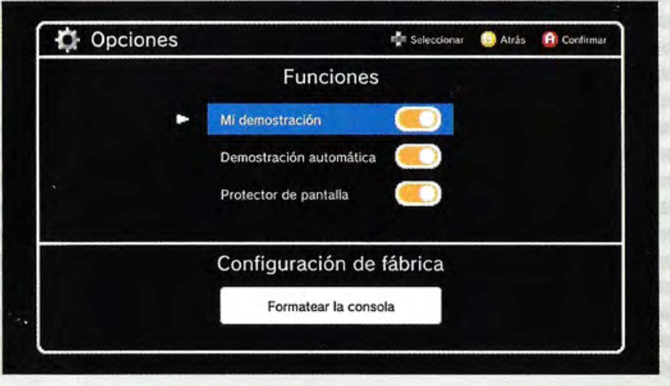


MODO DEMO Y OTRAS OPCIONES

Todas nuestras partidas tienen guardado lo último que hemos hecho, ¡y sirven de salvapantallas!

Dejas la consola quieta... y empiezan a pasar cosas. Mario camina por los juegos, los activa, y se reproduce nuestro último rato de partida. También Luigi aparece, y hace repaso de las opciones de visionado, que tienen su efecto en pantalla. Si no tenemos activada "Mi demostración", lo que saldrán serán las presentaciones de los juegos. En la fila superior también tenemos las opciones de formatear la consola y elegir idioma, mientras en cada título podemos mover o borrar los puntos de suspensión y hasta elegir desde dónde retomarlos. Además, con Select se cambia el orden del listado de títulos.





LOS 20 JUEGAZOS CLÁSICOS

Lo que hace grande a una consola son sus juegos... y Super Nintendo los tuvo increíbles.

Hacer una lista de 20 éxitos de esta mítica consola era una tarea más que complicada. Además, muchos cracks son de compañías como Capcom, Square o Konami, y eso conlleva muchos acuerdos. Lo que ni los más optimistas podían esperar es que, no sólo íbamos a tener joyas que no llegaron a España, sino un extra insólito: ¡un nuevo juego! Hay de todo, desde plataformas (varios), hasta lucha, pasando por aventuras, RPG de todo tipo, naves, acción, carreras... y muchos con diversión multijugador garantizada. Además, los dos mandos vienen de serie, haciendo de esta "nueva" consola un auténtico chollazo. Desde aquí sólo podemos decir que hemos vuelto a alucinar: sonido, diseño... y una jugabilidad que nunca envejecerá.



Super Mario World

● Nintendo ● Plataformas ● 1992

Posiblemente estemos ante el mejor plataformas de la historia. Al menos en lo que a las 2D se refiere. Es pura magia. El desarrollo por el mapa, el diseño de los mundos, el control de Mario y Yoshi, los jefes, los secretos... Además, pasan los años y lo queremos volver a completar, una y otra vez. Es un juego perfecto y espejo de la saga.



F-Zero

● Nintendo ● Carreras ● 1992

Antes de Mario Kart, este revolucionario juego de carreras futuristas sacó el máximo partido al famoso "Mode 7" de SNES. Hasta entonces, ver un zoom en pantalla era casi ciencia ficción, y este juego se movía en un fascinante entorno animado. Sigue entreteniendo por lo ágil de las carreras y por la banda sonora.



Super Ghouls'n Ghosts

● Capcom ● Acción-Plat. ● 1992

Esta saga de arcades de Capcom tocó su techo en esta edición. Hasta aquí, era ya famosa por ser un plataformas dificilísimo, ambientado en un fantástico y terrorífico mundo medieval. Ahora da menos miedo pasárselo, gracias a las nuevas opciones de guardado.



Super Castlevania IV

● Konami ● Acción-Plat. ● 1992

Antes de que el estilo Metroid se hiciese con la saga, esta joya llevó a Simon Belmont a luchar contra todo tipo de criaturas guiadas por Drácula. Engancha como el primer día y la banda sonora es para reventar los "home cinema". Además, la ambientación es brutal.



Contra III: The Alien Wars

● Konami ● Acción ● 1992

Menos mal que se puede dejar pulsado el botón de disparo. ¡Es un no parar! Otra saga que llegó a su cénit en SNES, con una edición muy variada que sacó partido a casi todas las características de la consola. Engancha como pocos, sobre todo para dos jugadores.



The Legend of Zelda: A Link to the Past

● Nintendo ● Aventura ● 1992

Fue aquí cuando la leyenda se convirtió en historia. Tras el más que interesante debut en NES, y la diferente segunda parte, esta maravilla atemporal salió a la luz para conquistarnos a todos. No hay un solo aspecto del juego que no siga brillando a día de hoy. A por él.



Super Mario Kart

● Nintendo ● Carreras ● 1993

El nacimiento de una saga que supera con creces los 100 millones de juegos vendidos... se dice rápido. Por supuesto, no es MK8 Deluxe... pero es increíble lo bien que sigue funcionando. Como particularidades, tenemos ceremonia de entrega de premios, sistema de reintentos si no puntuamos y rondas de 5 carreras.



Star Fox

● Nintendo ● Naves ● 1993

El chip Super FX convirtió a Super Nintendo en la primera consola en mover polígonos en un título de primer nivel. En cierto sentido, todo lo que es hoy un personaje de un videojuego empezó aquí. Es verdad que al Air Wing se le cuentan los polígonos a ojo, pero la jugabilidad era tan buena y es tan entretenido, que se disfruta aún hoy.



Street Fighter II Turbo

● Capcom ● Lucha ● 1993

De todas las ediciones, es la que tuvo mejor apartado sonoro y, además, es la mejor, más rápida y más variada del diseño clásico, ya que muchas cosas cambiaron para la edición Super. ¿Habría sido elección mejor que ésta? Pues en lo retro, ésta es la que más encaja.



Secret of Mana

● Square ● RPG ● 1994

Así da comienzo una de las aventuras que más cariño ha despertado en la comunidad jugona a lo largo de las décadas. Es la odisea de un joven que, espada en mano, debe descubrir el secreto de Mana, única forma de poner orden en un mundo patas arriba. Un "action-RPG" de ensueño, ágil, y precioso. En inglés, eso sí.



Mega Man X

● Capcom ● Acción-Plat. ● 1994

Una nueva generación nació aquí, tanto dentro como fuera del juego. Cien años después de las aventuras de NES, X es un prodigio tecnológico con muchas más habilidades, pero sobre todo protagoniza un juego que exprime los 16 bits. Colorista y entretenido como pocos, tiene esa jugabilidad que te hace no querer soltarlo.



Super Metroid

● Nintendo ● Aventura ● 1994

Ni el impresionante Samus Returns de 3DS nos quita de la cabeza lo que es Super Metroid. Pensar que esta maravilla, totalmente actual, tiene 23 añazos... es increíble. Aquí cristalizó todo lo que se introdujo en NES y GB, con un desarrollo y una progresión impresionantes. Tan pronto os terminéis el de 3DS, empezadlo, vais a alucinar.



Super Punch-Out!!

● Nintendo ● Deportivo ● 1994

Por encima de la edición de NES y de la recreativa (y hasta de la de Wii) este juegazo rompió moldes a base de unos personajes enormes, un sonido espectacular, y un sistema sencillo y profundo al mismo tiempo. Los púgiles de la World Video Boxing Association vuelven a retarnos y aceptamos el desafío. Lástima que no tenga 2p.



Final Fantasy III

● Square ● RPG ● 1994

A estas alturas todos sabemos que hablamos de FFVI, que llegó a los Estados Unidos como III. Allí, porque aquí nunca le vimos el pelo hasta el remake de GBA, 13 años después. Se trata, por tanto de última aventura clásica de la saga original, antes de los entornos poligonales. En ella, el mundo está en peligro por la vuelta de la magia.



Donkey Kong Country

● Nintendo ● Plataformas ● 1994

La publicidad lo decía claramente, que parecía un salto generacional, pero que era Super Nintendo. Lo que consiguió el equipo de Rare fue impresionante, tanto en gráficos (lo más obvio) como en jugabilidad y diseño. Además, para dos jugadores "simultáneos". Genial.



Kirby's Dream Course

● Nintendo ● Deportivo ● 1995

Kirby es... ¿una bola de golf? Pues sí, con los clásicos rivales de la saga como obstáculos. Este campeonato consta de 8 circuitos bien variados, y la posibilidad de competir contra otro jugador. Por supuesto, podemos copiar habilidades de los personajes.



EarthBound

● Nintendo ● RPG ● 1995

Otro título que nunca cruzó nuestras fronteras fue la secuela del mítico MOTHER de NES que, a su vez, nunca salió de Japón. Este particular RPG narra las aventuras de una pandilla de 4 niños, que tienen la difícil misión de salvar el mundo del alienígena Giygas. Está lleno de puzles y secretos, y es tan especial que hay que jugarlo.



Yoshi's Island

● Nintendo ● Plataformas ● 1996

Miyamoto no se quería lanzar a por las 3D de Super Mario 64 sin antes volver a innovar en SNES. Esta preciosidad de aventura tiene a Mario... pero realmente controlamos a Yoshi, bueno a muchos Yoshi diferentes. Además del diseño pictórico, funcionó el sistema de disparo de huevos, así como, por supuesto, el desarrollo.



Super Mario RPG
Legend of the Seven Stars

● Square/Nintendo ● RPG ● 1996

El padre de los RPG de Mario tampoco apareció por España. Aquí alucinábamos con las imágenes de los gráficos pre-renderizados, y con que Miyamoto guiase a los creadores de Final Fantasy en un juego de Mario... pero nos quedamos con las ganas. Ahora toca disfrutar de su genial humor.



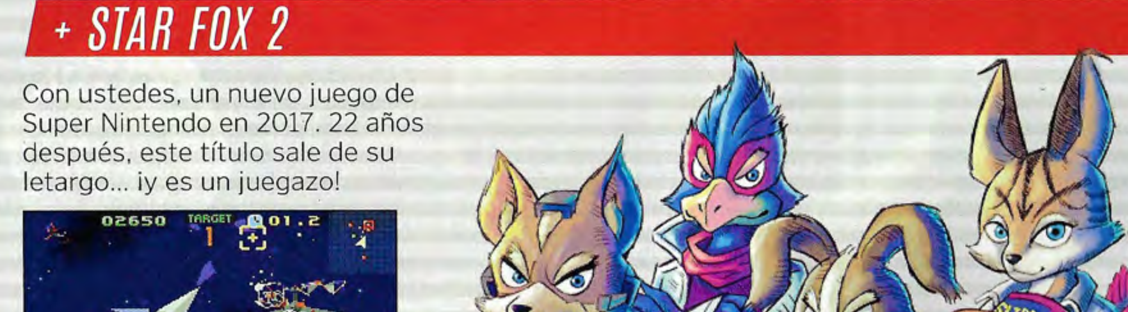
Kirby Super Star

● Nintendo ● Plataformas ● 1997

Con N64 ya en el mercado, Kirby se despidió de los 16 bits con este pack de juegos, en su mayoría plataformeros. El listado va desde un remake del Dream Land original de GB, hasta una competición de glotones, todo con el colorista encanto de la bola rosa, sus habilidades habituales y mucha diversión con multijugador.

+ STAR FOX 2

Con ustedes, un nuevo juego de Super Nintendo en 2017. 22 años después, este título sale de su letargo... ¡y es un juegazo!





"¡La SNES no es un hardware para hacer polígonos!". Miyamoto desoyó esta afirmación del equipo de hardware, llevó a cabo Star Fox y, dos años después, quiso ir más allá con Star Fox 2. Sólo el chip Super FX 2 (que duplicaba la memoria) lo pudo conseguir, pero era muy caro meterlo en cada cartucho. Además, N64 estaba cerca de lanzarse al mercado, y la competencia ya tenía nuevas consolas muy preparadas para juegos poligonales. Se canceló, pero siempre supimos que aquí nacieron ideas clave como un mapa menos prefijado, niveles de vuelo abierto, cuadrillas de naves a controlar, y el Walker. Ya lo tenemos, y aún hoy merece mucho la pena jugarlo.

Novedades



EL DATO
Nada menos que 19 habilidades contiene el traje de Samus. Casi todas bloqueadas al inicio.



Las zonas inaccesibles son constantes, de modo que hay sitios en los que sólo podemos entrar con cierto traje, y caminos que sólo se abren con cierta habilidad.



Los metroides se unen a diferentes formas de vida y se vuelven temibles. Cada vez descubriremos más y más fusiones... y se irá complicando la cosa.

Metroid Samus Returns

Vuelve el ADN puro de una saga imprescindible.

NINTENDO 3DS





Género **Aventura**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **44,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Los policías no dan señales de vida tras su llegada al planeta SR388, así que la Federación Galáctica ha contratado a Samus para que vaya a acabar con todos los metroides, ya que son una gran amenaza.

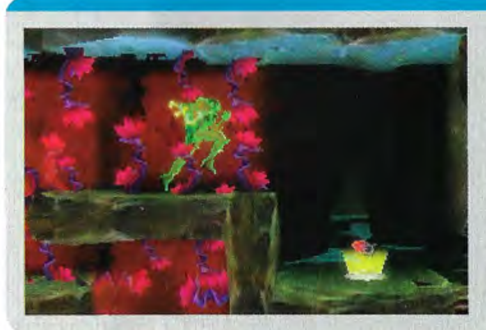
Mucho ha llovido desde aquel fantástico remake de GBA. Más de 13 años sin un ansiado Metroid de desarrollo lateral. Zero Mission fue, al primer Metroid, lo que esta nueva joya es al segundo: una revisión que amplía y mejora al original, sacando partido a la tecnología del momento. La veterana 3DS tiene unas características mucho más especiales que la Advance, y los cracks del estudio español Mercury Steam la conocen al máximo tras Castlevania. Así puestos, ante ustedes, vuelve el mejor Metroid 2D... y lo hace en alucinantes 3D.

El espacio profundo

El primer impacto, que ya lo recibimos en la presentación del E3, es el visual. No hace falta compararlo con el título original para alucinar con el aspecto del juego. Lo que no se sabía a través de los vídeos era que estábamos ante **el mejor efecto 3D de la consola, a la altura de los Zelda**. Es impresionante y ayuda aún más a meternos de lleno en la intensa atmósfera de la saga. Samus se mueve de forma súper fluida, los enemigos pueblan cada nivel, los escenarios están vivos... Es tan característico y está tan cuidado, que el planeta SR388 luce como un personaje más... y suena como tal. La banda sonora nos devuelve a la memoria muchos temas de la saga, incluida, por supuesto, la melodía original. Lo mejor es que casa tan bien con la acción, que no le prestas atención a su calidad, sólo te acompaña durante la aventura. Por supuesto, los efectos están a la altura, y cada arma, acción, enemigo o superficie suenan diferente. Todo con un corte de cine de suspense de los 90.



LA JUGABILIDAD SE HA POTENCIADO A UN NIVEL INCREÍBLE, GRACIAS A LA DOBLE PANTALLA Y LOS AÑADIDOS.



Energía Aeion

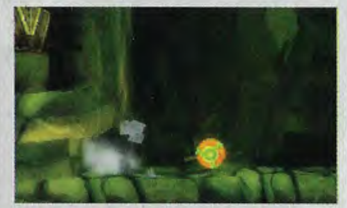
Es una de las grandes novedades, no sólo de esta edición, sino de la saga. Una fuente de energía que permite a Samus saber dónde se esconden accesos en las paredes, protegerse, contragolpear, y hasta lanzar una brutal ráfaga de rayos. Se consume rápido, así que ojo.

Una heroína de armas tomar

Los recursos de Samus cada vez serán más amplios a medida que avancemos en la partida. Empezamos con misiles y rayo estándar, pronto conseguimos la morfosfera... y empieza el festival. Como es habitual, todas estas mejoras nos sirven para llegar a nuevas zonas del mapa, así que no desesperéis cuando determinados bloques no os dejen pasar o una compuerta no se abra, todo forma parte de un cuidado desarrollo. Es fantástico como, a pesar de la constante sensación de libertad, el juego se las apaña para guiarnos sutilmente por este inhóspito planeta.



Los misiles son nuestro primer "abre caminos", y son bastante potentes.



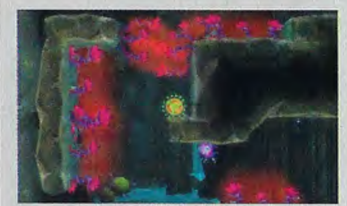
Las bombas de la morfosfera rompen accesos... y sirven para impulsarnos.



Los rayos van variando mucho y algunos hasta atraviesan paredes.



El traje va creciendo y sus funciones con él. ¡Ya no importa la temperatura!



Los extras son indispensables. Nunca antes la aracnosfera había sido tan genial.



El Rayo Enganche puede servirnos para balancearnos y llegar a una plataforma lejana, pero también para tirar de obstáculos y destruirlos. ¡Abran paso!



¡Contraataque!

Este nuevo movimiento es una pasada. En cuanto te acostumbras, ya no quieres "cargártelos" sin darles antes el golpetazo por sorpresa.



Lo que no forma parte del pack es un argumento bien trabajado, eso está claro. Y es que hay aspectos en los que este remake ha sido muy conservador, y el desarrollo es igual de sencillo que en el original. Básicamente, nos han enviado a destruir a los 40 metroides de este planeta, y a ello vamos.

Hasta las entrañas

Salimos de nuestra nave y nos adentramos en el interior planeta. A partir de ahí, empieza el desarrollo Metroid que todos conocemos y amamos. Este título, claro está, pertenece a la vertiente original de la saga, por lo que estamos ante **una aventura de acción plataformera**, en la que, a través de un extenso mapa dividido por zonas, hemos de ir abriendo caminos y perfeccionando a nuestro personaje. Toda la progresión se hace a través de extras para el traje, que le otorgan a Samus habilidades muy diversas. Éstas van desde las más tempranas, como poner bombas, hasta tener un gancho láser o trajes resistentes a las altas temperaturas. **Todo, siempre, con el objetivo de descubrir más mapa**. Pero no hablamos de un desarrollo para nada lineal ya que, aunque en general vamos bajando hacia las profundidades zona tras



Ediciones especiales

La Legacy Edition viene con el original de GB, un Steelbook, un CD con 25 temas, una insignia dorada, un llavero, y un libro de ilustraciones. ¡Y también ha salido esta New 3DS XL!

TODAS LAS NOVEDADES CASAN A LA PERFECCIÓN CON EL SISTEMA METROID, Y SABE A JUEGO TOTALMENTE NUEVO.



El trabajo de diseño es una pasada. Los básicos sprites de GB han inspirado un trabajo sencillamente genial.



Samus Aran luce de lujo en 3DS, y a su traje no le falta un detalle. ¡Menuda pasada!

¡Equipazo!

Mercury Steam es el estudio español que nos trajo el sobresaliente Castlevania de 3DS. Ellos buscaban un clásico 2D para remasterizar y Nintendo un estudio para dar vida a este remake. ¡Parece cosa del destino! El propio Sakamoto viajó a España para conocerles... y no lo dudó. Está claro que acertaron.



Los responsables del juego son José Luis Márquez, de Mercury Steam, y Yoshio Sakamoto, creador de Metroid.



Algunos ataques se pueden destruir. Si apuntamos bien, podremos recuperar energías, pero si nos tocan nos restarán mucha salud.

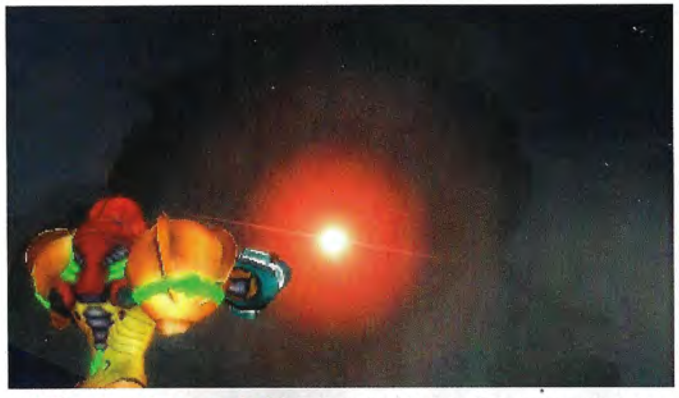
zona, la verdadera magia de la saga está en la de veces que tenemos que volver a lugares anteriores, donde había un obstáculo que ahora sí podremos sortear. Para que el ir y venir no sea pesado, contamos con ascensores y cápsulas de teletransporte, además de poder guardar la partida a menudo.

A la caza de la criatura

Sin duda estamos ante el juego más directo de toda la saga, y (aunque esta vez hay otro personaje extra que nos acecha) básicamente **tenemos que ir acabando con metroides. 40 en total.** Tras cada lucha, nos sueltan su ADN y, con suficientes muestras, una antigua maquinaria activa un pequeño terremoto que nos abre el paso hacia una nueva zona. Para facilitar la búsqueda, siempre tenemos un indicador que parpadeará y sonará cuando haya un metroide cerca. Normalmente, si hemos accedido hasta donde está el "bicho", tendremos el equipamiento necesario para acabar con él... lo que no quiere decir que lo logremos a la primera. La curva de dificultad es realmente exquisita, y nos hace familiarizarnos con los controles, con el desarrollo, con el combate... para luego retarnos a encontrar caminos cada vez más complicados, y a destruir criaturas más temibles. Los más veteranos se lo terminarán en unas 15 horas, momento en el que usarán el genial amiibo blandito para desbloquear un nuevo reto: **el modo fusión**. Otro uso es el contrario: para facilitar



Los seres que pueblan SR388 son... bastante repugnantes. Sobre todo si un metroide los ha usado para tomar su energía.



¿Qué se esconde tras esa luz? Este juego también trae algunas sorpresas extra que afectan a la historia. Además, al terminarlo, tendremos mucha información...



Los Chozo son una antigua civilización que también pobló SR388. Allí dejaron maquinaria muy útil para Samus, que encontraremos desperdigada por el mapa.

EL SIGUIENTE ser a cazar aparece en el mapa cuando descargamos ADN, pero el amiibo es un radar aún más preciso. Usarlo o no es opcional.

LOS METROIDES se mueven de forma algo repetitiva. Cuando les coges el truco, es cuestión de "torearlos", y darles en su punto débil.

ÁREA 3

EL ADN METROIDE es la clave para avanzar. Los Chozo idearon este sistema para liberar la inundación y seguir hasta el subsuelo.

LA PANTALLA TÁCTIL tiene un uso total y constante. Tocando en las armas las equipamos, y además muestra el mapa cercano.

88 72 0 1/10 26

El traje de Samus es una maravilla tecnológica... y estética. Además, va mejorando mucho durante la aventura.

la exploración, ya que también hace las veces de radar de metroides de larga distancia. El resto de amiibo de la saga también sirven, y nos aportarán ayudas en forma de tanques de reserva, ya sean de salud, de misiles... o de Aeion.

Un nuevo poder

Se trata energía latente en este planeta que nos permite realizar un nuevo conjunto de habilidades especiales. Éstas consumirán energía de su propia barra y son muy variadas: ataque, defensa, descubrimiento y control del tiempo. Las elegimos con la cruceta y las activamos con A. Como todas las habilidades, habrá que ir descubriéndolas, aunque hay una nueva que viene de serie... y que no paramos

AVANZAR POR SR388 ES UN AUTÉNTICO PLACER, Y UN RETO DE EXPLORACIÓN Y LUCHA POR IGUAL.





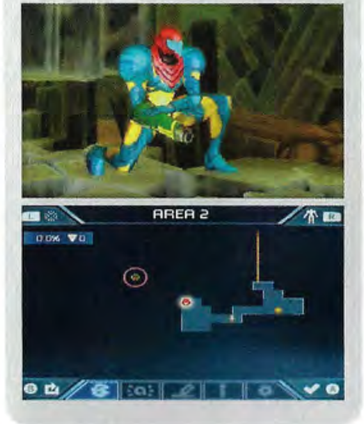




¡Toma puñetazo! Esta vez nada de Piratas Espaciales, Samus debe acabar con todas las formas de metroide que se han apoderado de este planeta. Si estas criaturas caen en las manos equivocadas, toda la galaxia estará en peligro.

Más juego con amiibo

Son dos figuras espectaculares y además tienen funciones tremendas en el juego. El nuevo amiibo de Samus nos da un tanque de reserva de Aeion, y abrirá nuevas galerías de arte al completar la historia. El metroide es un radar en la partida, y desbloquea el difícil modo fusión, también tras haber superado la aventura. ¡Mirad el traje!



de usar en toda la aventura: el contraataque. Cuando un enemigo nos ve, se lanza a por nosotros, pero no sin antes emitir una chispa. En ese momento podemos aprovechar para presionar X, y le daremos un fuerte golpe con el arma antes de que nos toque. Automáticamente, además, quedaremos apuntando hacia él para rematarlo. Sí, hemos dicho apuntar, porque **ahora Samus puede dirigir el disparo exactamente hacia donde quiera**. Presionamos L, y entonces el stick lo que dirige es la mira láser del arma. Todo este tremendo pack de novedades casan de forma increíble con el mapa clásico que ahora, además, tenemos siempre a mano gracias a la utilísima pantalla inferior de la consola. Encima, al ser táctil, también nos permite cambiar arma sin demora alguna a través de claros y grandes iconos.

La experiencia de jugar

Con Other M, Metroid había caído en lo que tantas otras sagas, en mecánicas enfocadas a la imagen espectacular, y a plagar el juego de escenas de vídeo. Samus Returns **es sentir todo lo que 3DS tiene para ofrecer**, al tiempo que nos devuelve esa sensación pura de jugar, de ser el protagonista de todo lo que pasa. No es el juego más variado, ni cuenta con multijugador o modos paralelos que alarguen su vida. Pero cuando lo estás jugando sólo piensas en que quieres seguir, en que debes desbloquear tal zona o tal arma... en que te encanta jugarlo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos	★★★★	Impresionantes en todos los aspectos, con un 3D imbatible.
Diversión	★★★★	Atrapa como sólo un clásico puede, con añadidos perfectos.
Sonido	★★★	Melodías de siempre y efectos de cine. Ambientan genial.
Duración	★★★	Más de 20 horas si buscas bien, más el extra del amiibo.

El desarrollo es perfecto. Las novedades encajan todas. Visualmente es una joya 3D.

Como el original, peca de argumento simple comparado con lo que vino después.

Nuestra opinión

Un magnífico regreso en todos los sentidos

Es un juego mágico, en el que todo te suena, y a la vez te atrapa y fascina. Redefine lo que es un remake, recupera el valor del efecto 3D, y llena el único hueco de un catálogo insuperable.

Te gustará...

Más que... Xenoblade Chronicles 3D

Y más que... Castlevania: LoS Mirror of Fate

Total

94





EL DATO
Obtuvo 4 nominaciones en los Game Critics Awards del E3 2017. Ganó 2: Mejor juego original y de estrategia.



Todos los niveles tienen un camino prefijado que debemos recorrer... aunque a veces nos encontramos con rutas y zonas alternativas. Conviene explorar a fondo.



Beep-0 es el pequeño robot, con forma de aspiradora autónoma, que nos guía en el juego. ¡No os perdáis ninguna de sus valiosas lecciones!

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Mario saca su vena estratega de la chistera.



Género **Estrategia**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-2**
Precio **59,90 €**
www.ubisoft.com



Argumento
Un vórtice dimensional ha hecho que el Reino Champiñón se llene de Rabbids. No todos son malos... pero sí están todos locos.

Una joven inventora, tan fan de Nintendo como nosotros, trabaja en su sótano en su creación definitiva: unas gafas capaces de fusionar distintos objetos. Después de una mañana de pruebas, la inventora se retira y, de repente... ¡La lavadora de los Rabbids aparece en la habitación! Como no podía ser de otra manera, los alocados conejos se ponen a hacer el gamberro hasta que, uno de ellos, se coloca las gafas y comienza a fusionar a sus compañeros con todo lo que pilla, pósters y figuras de Nintendo incluidas. ¡Y no veáis la que se lía!

Una fusión muy loca

Tras esta corta y divertida introducción aparecemos en el Reino Champiñón. ¡Pero no en el que todos conocemos! El poder de las gafas ha hecho que el universo de Mario se mezcle con el de los Rabbids... y claro, nos toca arreglar el desaguisado. Para hacerlo, contamos inicialmente con la ayuda del fontanero y de las versiones Rabbid de Peach y Luigi, a quienes siempre acompaña Beep-0, un pequeño robot que nos guía durante toda la aventura. Con este equipo predefinido aprendemos las mecánicas del juego, que se dividen en dos partes muy bien diferenciadas: **combates por turnos y exploración**. Cada uno de los 4 mundos está dividido en 9 capítulos (más uno secreto), y en todos ellos la fórmula es la misma. Lo primero es recorrer los coloridos escenarios mientras solucionamos algunos puzles, hallamos objetos ocultos y recolectamos monedas con las que comprar nuevas armas. Estas fases de exploración son bastante lineales y sencillas, ya que el camino a seguir siempre está señalado, y Mario y compañía (¡ver para creer!) no pueden saltar. Eso sí, todos los escenarios ocultan un gran número de secretos, por lo que investigar cada rincón es muy importante para hacernos con el mayor número de monedas posible. También hay un montón de cofres por encontrar, que nos proporcionan ilustraciones, temas de la banda sonora y también orbes,

LA EXPLORACIÓN ES MUY GUIADA, PERO INCLUYE ALGUNOS PUZLES Y UN BUEN NÚMERO DE SECRETOS.

Exploración

Una buena parte del juego la pasamos recorriendo unos preciosos y variados mundos, algo necesario para acceder a los combates. Así exploran Mario y sus nuevos amigos, los Rabbids:



Los escenarios son muy lineales. Aunque esconden rutas alternativas.



Superar puzles es vital para avanzar. ¡Toca empujar cajas o rotar tuberías!



Hay objetos y cofres ocultos. Todos ellos nos aportan grandes ventajas.

Combates

Las batallas por turnos suponen el grueso del juego. Derrotar a todos los enemigos de la zona suele ser nuestra meta principal en la mayoría de ellos. Sin embargo, en otras ocasiones se nos insta a cumplir otros objetivos, como llegar a una zona concreta del escenario. Sea como fuere, el sistema de combate y las posibilidades de nuestros héroes no varían, aunque los enemigos sí que se adaptan muy bien a cada situación. En este cuadro os detallamos las principales variantes que debemos controlar para hacernos con la victoria. ¡Vamos a darles caña a esos traviesos Rabbids!



Movimiento. Hay un número límite de casillas para desplazarse en cada turno.



Acelerón. Si un enemigo se cruza en nuestra "ruta" le golpeamos.



Salto del héroe. Nuestros aliados pueden impulsarnos en el aire.



Cobertura. Siempre debemos tratar de cubrirnos con partes del escenario.



Ataque. Tenemos armas principales y secundarias. ¡Pruébalas todas!



Las batallas se disputan en escenarios cerrados. Su tamaño varía en cada caso, pero todos incluyen muchos elementos, como coberturas o tuberías.

Ayuda en combate

El sistema de lucha es muy intuitivo, y toda la información necesaria se muestra a tiempo real en pantalla. No pierdas detalle.





que sirven para mejorar las habilidades de nuestro equipo, algo fundamental para afrontar el verdadero plato fuerte...

El turno de Mario

Los combates por turnos son la salsa del juego. ¡Y son muy numerosos! En todos ellos prima siempre la estrategia, por lo que, para vencer, debemos conocer bien las habilidades de cada héroe. Nuestro grupo de tres (que podemos elegir antes de cada batalla) es capaz de realizar **tres acciones por miembro en cada turno**: desplazarse por un número determinado de casillas, disparar sus armas y realizar una habilidad especial. La clave está en combinar estas acciones, en cualquier orden, en nuestro beneficio táctico. Por ejemplo, el movimiento tiene muchas opciones: debemos situarnos detrás de coberturas, si seleccionamos una casilla en la que esté un compañero éste podrá impulsarnos más lejos, si pasamos por una en la que haya un enemigo le haremos una zancadilla... A la hora de atacar, contamos con armas principales de largo alcance y, posteriormente, compramos armas secundarias, que son distintas para cada héroe. Lo mismo sucede con las habilidades, que son desbloqueables a cambio de



Mejor con amiibo

El juego es compatible con una gran cantidad de amiibo. Usarlos nos otorga objetos y trajes exclusivos. ¡Prueba con todos los que tengas para ver sus efectos!

LOS COMBATES POR TURNOS DESTACAN POR SU GRAN PROFUNDIDAD Y SUS POSIBILIDADES.







Los objetivos de las batallas incluyen misiones de escolta o de defensa.



Los efectos de algunas armas (como piedra o miel) nos consumen todo el turno.

Habilidades

Al principio del juego los héroes cuentan con muy pocas habilidades disponibles. Según progresamos, obtenemos orbes que podemos usar a través un completo árbol de acciones especiales. Cada personaje puede aprender diferentes estrategias y movimientos, por lo que en cada batalla puede ser más efectivo llevar unos que otros. Este sistema nos permite de disfrutar de todos los héroes, y no centrarnos siempre en los mismos.



Hay acciones especiales, como curar, cubrirse o potenciar el ataque de los aliados, que iremos aprendiendo.



Hay habilidades de ataque, de movimiento, de técnica y de "otro" tipo. Todas ellas son realmente útiles.

orbes, y que acentúan las diferencias los personajes. Rabbid Peach, por ejemplo, puede aprender a curar a sus aliados, habilidad realmente útil, ya que **recuperamos muy poca salud entre combates**. Además, los enemigos son muy variados y sorprenden por lo bien que se manejan en combate. El juego reta lo suyo, más aún cuando nos toca acabar con alguno de los jefes finales. Por suerte, las nuevas y más potentes armas y habilidades que vamos adquiriendo ayudan a equilibrar la balanza. Y si una batalla se nos atraganta, siempre podemos seleccionar el "modo fácil", desde el que iniciamos el combate con una cantidad extra de vida. De todos modos, la curva de dificultad está muy bien ajustada, y consigue introducir poco a poco cada una de las mecánicas. Cada batalla resulta siempre aún más emocionante que la anterior, con nuevas estrategias posibles y suficientes novedades para que la fórmula nunca se haga pesada.

Ubi loves Nintendo

El mimo que Ubisoft ha puesto en el juego no sólo se nota en su genial faceta jugable. Gráficamente, la compañía gala ha realizado un trabajo impecable a la hora de unir dos mundos tan dispares... pero que se sienten como uno solo. El carisma de los personajes de Nintendo y la irreverencia de los Rabbids se conjugan a la perfección para dejarnos momentos realmente desternillantes, así como unos mundos tan variados



El gran Mario y su álter ego "conejil" son dos de los personajes más poderosos en ataque. ¡Vaya par!



Los personajes destacan por su original diseño y por su simpatía, en especial algunos como Rabbid Peach. Es "lo más de lo más" y nos partimos de risa con ella.



Los escenarios son de lo más variado, y sorprenden por su originalidad y colorido. Están repletos de detalles, y tienen geniales guiños a ambas sagas.



Yoshi también se topa con su Rabbid en el juego... ¡y esta mucho más loco de lo esperado!

como coloridos, y realmente ricos en detalles. De verdad que **es una delicia para los sentidos**, y algunas ocurrencias (sobre todo en lo referente a fusiones de personajes y objetos) nos hacen soltar más de una carcajada. Y todo esto amenizado por **unos efectos sonoros y unas melodías a la altura**. ¡Qué más se puede pedir!

Hasta las orejas

Pues se puede pedir todavía más... y aquí lo vais a encontrar. Y es que, además de los cuatro extensos mundos (con 10 fases cada uno) de la aventura principal, el juego incluye muchísimos extras. El modo cooperativo es, sin duda, el más destacable. En él, debemos superar un montón de combates, con









Después de cada batalla se puntúa nuestra actuación. Si cumplimos con los objetivos (utilizar pocos turnos o no perder a ningún miembro del grupo), obtenemos mejores rangos, lo que se traduce en recompensas más jugosas.

Modo cooperativo

Las batallas cooperativas funcionan de una forma similar a las individuales, con la salvedad de que cada jugador maneja a un equipo de dos personajes. Es una solución que funciona genial, y lo mejor de todo es que se pueden disfrutar en cualquier parte gracias a su compatibilidad total con los Joy-Con. Cogemos uno cada uno, y a luchar.



EL MODO COOPERATIVO NOS PERMITE VIVIR INTENSOS COMBATES EN COMPAÑÍA DE UN AMIGO. ES REALMENTE DIVERTIDO.

las mismas reglas y acciones que el modo principal, pero cooperando entre dos equipos de dos héroes cada uno. ¡Es divertidísimo! Pero aún hay mucho más: cientos de objetos coleccionables por encontrar (que podemos admirar en la galería), la posibilidad de revisitar cada mundo para desbloquear caminos anteriormente inaccesibles y... algunos secretos más que no vamos a desvelar. Todo esto hace que este título ofrezca diversión constante durante más de 30 horas sin despeinarse las orejas. En definitiva, Mario + Rabbids Kingdom Battle es un título redondo en todos sus apartados, y que consigue lo que se propone: unir dos geniales universos para crear **un fantástico juego de estrategia**. Eso sí, tened en cuenta el género al que pertenece. No esperéis ver por aquí los saltos clásicos de Mario o vivir una aventura repleta de acción. Se trata de un juego profundo, exigente y muy táctico. Si tenéis vena estratega (o queréis desarrollarla), realmente lo vais a "disfrutar como conejos".

Puntuaciones

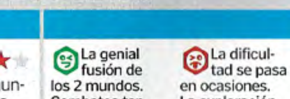
Valoraciones

Gráficos ★★★
Preciosos y muy coloridos, aunque los niveles son pequeños.

Diversión ★★★
Si te gusta la estrategia, te será muy difícil dejar de jugar.

Sonido ★★★★
Las melodías son geniales y los efectos no se quedan atrás.

Duración ★★★
La aventura dura 20 horas. Sumad cooperativo, extras...



La genial fusión de los 2 mundos. Combates tan estratégicos como intensos.

La dificultad se pasa en ocasiones. La exploración podría haber dado más de sí.

Nuestra opinión

Estrategia con todo el sabor de Nintendo

Ubisoft lo ha conseguido. La mezcla de los universos de Mario y los Rabbids es genial, y eso se traduce en un juego de estrategia profundo, divertido y repleto de posibilidades.

Te gustará...

Más que... Disgaea 5

Igual que... Fire Emblem Fates: Conquista

Total

90

EL DATO
Nueva versión con argumentos para enganchar tanto a jugadores nuevos como a veteranos.

NINTENDO 3DS





Género **RPG**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Nathan esta durmiendo tranquilamente cuando dos malvadas Yo-kai se asoman por su ventana para robarle el Yo-kai Watch. Tendremos que descubrir qué quieren y desbaratar sus planes.

YO-KAI WATCH 2 Mentespectros

¡Los Yo-kai vuelven para espiritarnos!

Pocos meses después del lanzamiento en España de YO-KAI WATCH 2: Fantasqueletos / Carnánimas, el estudio japonés Level-5 lanza una nueva entrega que amplía la experiencia y sirve como puerta de entrada a la saga. ¡Y somos los primeros en analizarla!

¡De vuelta al pasado!

La historia de base es exactamente la misma que la de los anteriores. Nathan (aunque también podremos elegir a Katie, su compañera de colegio) se despierta una mañana sin su Yo-kai Watch, un reloj que le permite ver a los Yo-kai, criaturas sobrenaturales inspiradas en el folklore japonés. Esto provoca que no recuerde nada de los espíritus, pero también que los propios Yo-kai que eran sus amigos lo hayan olvidado. El objetivo será recuperar el reloj y averiguar la identidad de las malvadas hermanas Yo-kai y por qué han intentado robar nuestros recuerdos. Este es el inicio de una aventura que nos hará recorrer Floridablanca, nuestra ciudad, en el presente... pero que también **nos invitará a viajar 60 años atrás en el tiempo** para descubrir la forma de acabar con una gran amenaza.

Muchas novedades

Para desbaratar los planes de Argenta y Áurea (que así se llaman las villanas) tendremos recurrir a una fuerza muy poderosa: la amistad. Gracias a nuestro Yo-kai Watch podremos ver a los espíritus que vagan por Floridablanca y, si peleamos contra ellos o les ofrecemos regalos como comida,





➲**Gera Gera** es un parque de atracciones que esconde muchos secretos, y que podremos explorar a nuestras anchas en esta nueva versión del juego.



➲**Darknyan** es uno de los grandes protagonistas de la historia, y en Mentespectros podremos conocer el origen de este peculiar y misterioso Yo-kai...







➲**Nate** vuelve a protagonizar el juego, pero las nuevas misiones se centran en el pasado de Darknyan, la forma más poderosa de Hovernyan.

LA AMISTAD, LA DIVERSIÓN, LOS VALORES SOCIALES Y LA CULTURA JAPONESA SON LOS PUNTOS CLAVES DE YO-KAI WATCH.

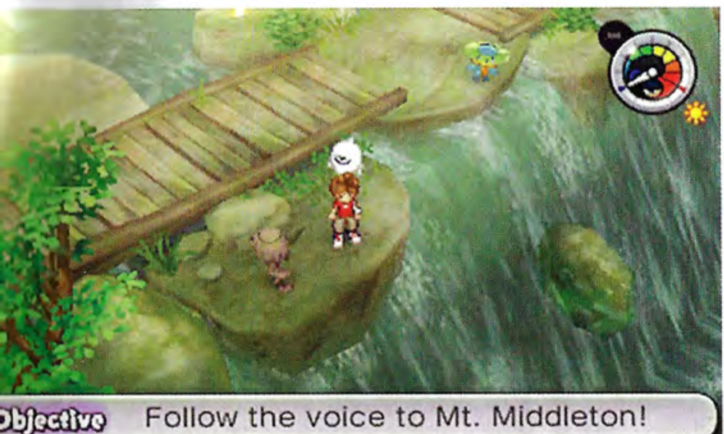
los Yo-kai podrán hacerse nuestros amigos. Esto nos permitirá incorporarlos al equipo y utilizarlos en unos combates en los que las criaturas atacarán de forma automática mientras nosotros nos encargamos de la gestión del equipo. O sea, evitar que hagan el vago y ejecutar los ataques especiales con la pantalla táctil. El resto de la aventura sigue el patrón de los juegos de rol japoneses, y tendremos que ir de un lado a otro ayudando a la gente y completando misiones que, en muchas ocasiones, esconderán una moraleja. Aunque la historia y jugabilidad de Mentespectros siga a pies juntillas las de los YO-KAI WATCH 2 originales, hay elementos que cambian. Para empezar, podremos **sumar a nuestro equipo a los 15 Yo-kai maléficos**, contra los que combatimos en Fantasqueletos y Carnánimas. Serán un añadido perfecto a nuestro grupo, ya que las nuevas zonas, como el parque de atracciones Gera Gera, son lugares en los que hay espíritus muy duros de pelar. Por otra parte, puede que lo más interesante sea conocer el ➲

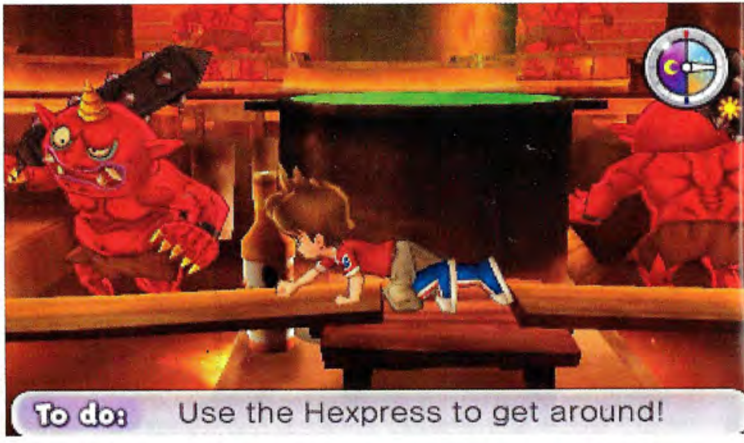
Sé el mejor... entrenador

El modo Combate nos permite enfrentarnos al equipo de Yo-kai de un amigo en modo red local, o a cualquier otro jugador a través de internet. Los combates son intensos y podemos pelear contra jugadores que tengan las versiones Fantasqueletos o Carnánimas. En este modo, demostraremos la valía de nuestros Yo-kai, y podremos ganar valiosos puntos de combate.



➲**Enfrentarse a otro jugador** es muy divertido, pero tremendamente exigente.





El Yo-kai Pad es el centro de la experiencia

Hay un montón de cosas que podemos hacer, pero es fácil organizarnos gracias al menú del juego. Pulsando X se desplegará el Yo-kai Pad, un centro de control desde el que podremos hacer cosas básicas como seleccionar misiones y ordenar el inventario. Sin embargo, también podremos ver tareas secundarias, organizar el equipo de Yo-kai para gestionar los 373 personajes, intercambiar medallas con amigos y entrar a los modos multijugador. Tendremos todas las opciones a un simple vistazo.



Acceder a los modos online es muy sencillo directamente desde el menú.

Viajar nos permitirá encontrar todos los Yo-kai y animales coleccionables.

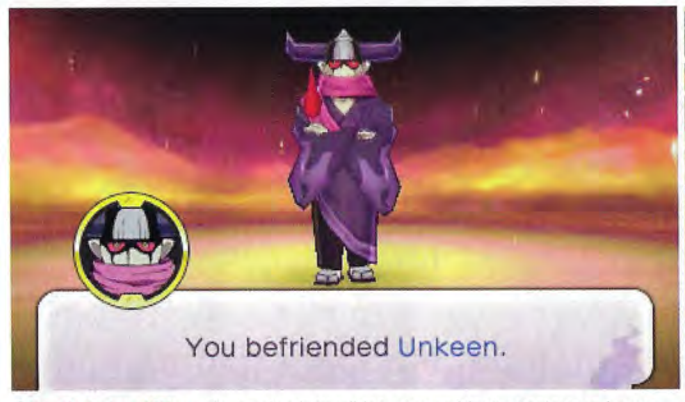


La amistad es muy importante, y no son pocas las ocasiones en las que estaremos con nuestros compañeros de clase.

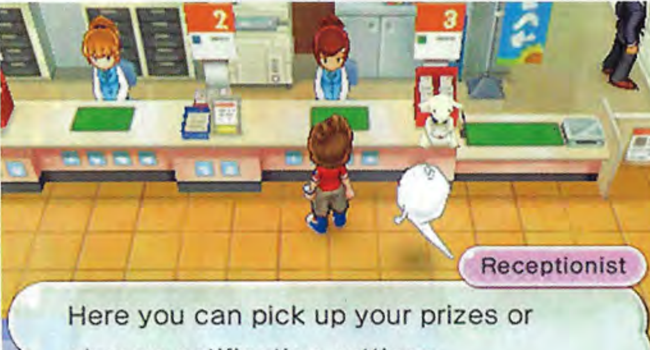
origen de uno de los Yo-kai más queridos del juego anterior, Darknyan. La misión en la que descubriremos el pasado de este espíritu es sólo una de las 12 nuevas que se unen a las del lanzamiento original. Así puestos, **en total contaremos con 100 misiones,** que se unen a Gera-Gera y a las mazmorras exclusivas para los jugadores que importen una partida de cualquier otra versión de YO-KAI WATCH 2. ¡Menuda cifra!
Otra de las novedades tiene que ver con el multijugador, en concreto con el modo YO-KAI WATCH Blasters. Junto a otros tres amigos, en modo local, tendremos que asumir un rol de combate y, controlando directamente a un Yo-kai en

¿Cómo quieres jugar? Si queremos descansar de la historia, podremos conectarnos a internet para disfrutar del modo multijugador.





Los Yo-kai maléficos siguen siendo temibles, pero en Mentespectros podemos ganarnos su confianza y hacernos amigos suyos para convertirlos en aliados.



En los combates ganamos dinero que podemos utilizar para comprar potenciadores y objetos para las misiones. Más vale administrarlo bien.



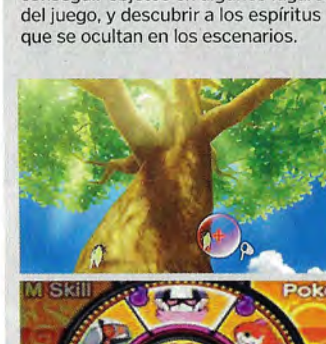
YO-KAI WATCH Blasters se expande, y nos permite jugar con tres amigos para derrotar a nuevos jefes Yo-kai.



Combinar bien a los Yo-kai, y formar un buen equipo, es vital para afrontar los combates con garantías de victoria.

El poder del Stylus

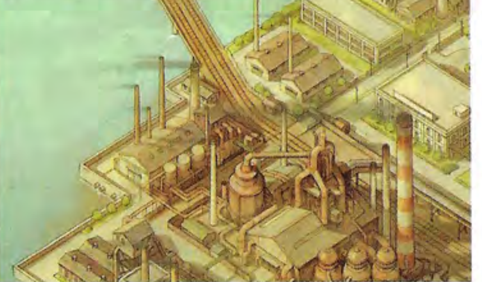
Gracias a la pantalla táctil podremos cambiar los Yo-kai que están en combate, realizar ataques especiales o evitar que los espíritus hagan el vago. Además, también podremos controlar la lente especial que nos permitirá conseguir objetos en algunos lugares del juego, y descubrir a los espíritus que se ocultan en los escenarios.







Floridablanca es una ciudad con diferentes distritos y un sistema de alcantarillado que guarda algunas sorpresas.



Los viajes al pasado permiten conocer la ciudad de Floridablanca tal y como era 60 años atrás.

LAS VOCES Y TEXTOS EN CASTELLANO PERMITEN DISFRUTAR DE UN SENTIDO DEL HUMOR MUY REFRESCANTE

tiempo real, acabar con impresionantes y poderosos jefes finales.

Diversión para largo

Level-5 sigue mostrando su maestría a la hora de unir una jugabilidad a prueba de bombas, pinceladas de la cultura japonesa y valores como el respeto a los demás. Todo ello bañado con **un gran sentido del humor y un excepcional apartado artístico**. Estas cualidades son la clave del éxito de la saga entre jugadores de todas las edades. Por su parte, Mentespectos es la puerta de entrada perfecta para nuevos jugadores que quieran descubrir a los Yo-kai, pero también una versión muy interesante para jugadores veteranos de la saga que quieran ampliar la experiencia, recorrer nuevas zonas y hacer nuevos amigos. ¡Y descubrimos el origen de uno de los personajes más interesantes de la segunda parte! Cuando todo eso se haya completado, podremos seguir demostrando nuestras habilidades en los modos multijugador online, así hay diversión para rato en Floridablanca.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Son muy simpáticos, pero no varían respecto a los anteriores.

Diversión ★★★★
Los combates más avanzados son exigentes y muy divertidos.

Sonido ★★★
Buenos efectos, y algunos diálogos con voces en castellano.

Duración ★★★
Además de la historia, hay muchas tareas secundarias.

La misión de Darknyan y el poder hacernos amigos de los Yo-kai maléficos.

Tarda mucho en arrancar, algo que puede ser tedioso para veteranos.

Nuestra opinión

Un JRPG muy accesible y de lo más simpático

Level-5 demuestra su maestría. Estamos ante una entrega atractiva para nuevos jugadores, pero también para aquellos poseedores de YO-KAI WATCH 2 que quieran ampliar la experiencia.

Te gustará...

Igual que... YO-KAI WATCH 2

Y menos que... Pokémon Sol y Luna



Total

88

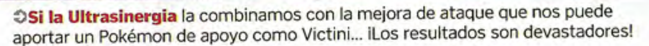


EL DATO

2 años después, Mewtwo Oscuro sigue siendo un personaje exclusivo de esta saga.






Si la Ultrasinergia la combinamos con la mejora de ataque que nos puede aportar un Pokémon de apoyo como Victini... ¡Los resultados son devastadores!



¡Personaliza a tu entrenador! Con las monedas adquiridas tras los combates podemos adquirir nuevos peinados, ropa, accesorios...

Pokkén Tournament DX

Los Pokémon más valientes ya combaten en Nintendo Switch.





Género **Lucha**
Compañía **Bandai-Namco**
Jugadores **1-2**
Precio **59,99 €**
bandainamcoent.com

Argumento

Los mejores entrenadores Pokémon han sido invitados a una nueva liga en la región de Ferrum, donde humanos y Pokémon viven conectados debido a la acción de las misteriosas Piedras de Sinergia.

La región de Ferrum es el escenario de esta aventura Pokémon, que ya vivimos en Wii U, y que se estrena ahora en Switch con una enriquecida versión Deluxe. Más personajes, más modos de juego y un apartado gráfico aún más espectacular gracias a la nueva máquina de Nintendo.

La Liga Ferrum crece

Esta es una de las principales novedades de este Pokkén Tournament DX y por lo que suspirábamos en su anterior versión para Wii U... ¡Más Pokémon de combate! Por fin **se unen al plantel todos los personajes de la recreativa**, y se añade un nuevo e inédito contendiente. Esto nos deja nada menos que 21 Pokémon jugables, más otros 32 de apoyo (divididos en 16 parejas). Unas cifras nada desdeñables para medirnos en un total de 20 escenarios, de una calidad y nivel de detalle a la altura del espectacular diseño de los personajes. ¡Y todo esto disponible desde el principio! Esta variedad se hace además extensible a los distintos modos de juego, donde consigue sorprendernos gratamente en un género en el que ya casi todo está inventado. Su modo historia nos presenta un novedoso sistema por divisiones, nada fácil de conquistar, y que, si multiplicamos por sus 21 personajes, hace que la duración del título tienda a infinito. A esto se le suma **un potente modo online** en el que podemos elegir combates oficiales (que cuentan para el ranking mundial), amistosos o por grupos. Esta última e interesante opción nos permite crear equipos para combatir online entre amigos y con su propio ranking privado... ¡Menudos piques se avecinan en este modo!

INTUITIVO Y APTO PARA NOVATOS, PERO SI ENTRENAMOS LO SUFICIENTE, NINGÚN MACHACABOTONES PODRÁ TOCARNOS.



El Reto Diario

Este nuevo modo de juego nos invita a superar un reto distinto cada día, con un equipo Pokémon ya predefinido. Es una genial muy forma de "obligarnos" a jugar con todos los Pokémon, y que no acabemos por elegir siempre al mismo. ¡Además tiene jugosas recompensas!





La Liga Ferrum

El modo historia deja de lado la típica mecánica arcade de los juegos de lucha. Nos presenta una variante muy completa, que aporta mucha más duración al título. Consiste en una división por categorías, por las que tenemos que ir ascendiendo a base de puntos de combate. Perder una batalla no supone el "game over", pero sí que puede hacernos descender de división.



Hay un total de 4 ligas, y en cada una iniciaremos desde el puesto más bajo.



Los 8 primeros disputarán un torneo por el combate contra el maestro de liga.



Si vencemos, ascenderemos de rango y podremos competir en la siguiente liga.



Los paneles de misiones aportan un divertido extra ¡y encima recompensas!



El Ultrataque es el movimiento más devastador de cada Pokémon. Algunos tan espectaculares como este de Machamp.

Y, como no podía ser de otra manera tratándose de Nintendo Switch, el mutijugador local de Pokkén Tournament DX es uno de los modos más cuidados del título. Como prueba de ello, es el único modo donde podemos disfrutar de la gran novedad del juego: el **combate por equipos 3 vs. 3**. Ya sea en la misma consola con dos mandos, o en dos consolas mediante conexión inalámbrica, podemos ponernos en la piel del mítico Ash Ketchum dirigiendo nuestro propio equipo Pokémon en combate.

El nivel de detalle de los personajes supera incluso al anime, y nos brinda un espectáculo visual en cada uno de los combates.

¡Hazte con todos!

No, en este Spin-Off de la serie no capturamos Pokémon, pero sí que hay que hacerse con el estilo de combate y el abanico de habilidades de cada uno







El cambio de fase se provoca con determinados movimientos. Nos rellena la barra de ultrasinergia y, si teníamos PS recuperables (verde oscuro), los recuperaremos.



El multijugador local se puede disfrutar con dos consolas o en una sola con dos mandos. Se agradece la opción a pantalla partida, pero... suerte que sea una opción.



EN LOS DOJO DE PRÁCTICA Y DE COMBOS aprendemos los movimientos de cada uno de los Pokémon. Hay completas instrucciones en pantalla.

LOS INDICADORES nos muestran, en tiempo real, la barra de carga de la ultrasinergia y del Pokémon de apoyo, así como la fase en la que nos encontramos.

Lo primero es lo primero.

Gran parte de la riqueza de este juego reside en la variedad de golpes y combos de cada personaje. Si te lanzas a machacar botones sin pasar por el tutorial, te estarás perdiendo la mitad de la magia.

Pokémon de Apoyo

Existen 3 tipos: Ataque, Sabotaje y Mejora. El primero se basa en atacar al rival. Algunos a distancia, otros cuerpo a cuerpo, y algunos provocan que el rival quede a nuestra merced. Los de sabotaje reducen algún atributo del rival, y los de mejora elevan los nuestros o nos restauran puntos de salud.





El Legendario Yveltal es de carga lenta, pero su ataque es impresionante.

LOS CAMBIOS DE FASE HACEN QUE DISFRUTEMOS DE DOS ESTILOS DE LUCHA MUY DIFERENTES ENTRE SÍ.

de los 21 Pokémon de combate. Aquí juega un papel fundamental el modo Práctica, ya que, aparte del muy recomendable tutorial, incluye un dojo de práctica y otro de combos. En ellos podemos aprender a dominar cada personaje al dedillo. El juego es muy intuitivo, y apto para que los menos expertos en la lucha puedan disfrutar de unos buenos combates entre Pokémon, pero, al mismo tiempo, contiene un profundo nivel de especialización que hace las delicias de los más dados a exprimir cada personaje.

Cada botón, unido a una dirección, ejecuta un movimiento diferente, y otro más si no tocamos la cruceta. Además, todos ellos varían según estemos en fase abierta (movimiento tridimensional por el ring) o fase duelo (estilo de lucha lateral), sumando **más de 40 movimientos distintos para cada personaje**. Una riqueza de contenido que atrapa durante muchísimas horas, y que se ve coronada por una jugabilidad que divierte desde el primer golpe. Para colmo, y por si todo esto fuese poco... ¡en el mundo Pokémon!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Una delicia visual que nos hace sentir dueños del propio anime.

Diversión ★★★
Frenéticos y espectaculares combates... ¡y entre Pokémon!

Multijugador ★★★★
Ranking mundial y grupos online. En el local, los mejores piques.

Duración ★★★
Su original modo historia nos llevará un buen puñado de horas.



Multitud de técnicas. La variedad de personajes. Es un espectáculo visual Pokémon.

Las batallas por equipos 3 contra 3 no están disponibles en el modo online.

Nuestra opinión

Una versión de lujo que mejora justo lo necesario

Fan de Pokémon o no, cualquier amante de los juegos de lucha debería tener este título en su estantería. Otro gran juego para Switch, y el primero de la saga Pokémon. ¡Pronto habrá más!

Te gustará...

Más que...



Pokkén Tournament (Wii U)

Igual que...



ARMS

Total



EL DATO
Cada franquicia actual tiene un equipo All-Time con los mejores jugadores de su historia.





Género **Deportivo**
Compañía **2KGAMES**
Jugadores **1-10**
Precio **69,99 €**
www.2k.com



Argumento
El baloncesto vivido al máximo: seremos una leyenda de la NBA, crearemos un equipo para ganar la liga y jugaremos con los amigos.

NBA 2K18

Lo decimos en cuatro palabras: ¡Ba-lon-ces-to!

Visual Concepts sigue siendo el estudio que mejor capta la esencia del basket en todos sus aspectos, y este año nos han dado un alegrón al desarrollar una versión para Switch tan completa como espectacular. De momento, ya está a la venta la versión digital y el **17 de octubre se lanzará la edición física**. Eso sí, en cualquier caso necesitaremos una buena tarjeta MicroSD, ya que edición digital se va a los 25 GB y la física requiere descargas que ocupan casi 17 GB.

Bienvenido a El Barrio

Lo más atractivo de NBA 2K18, además de poder pelear por el anillo de campeón con cualquiera de las franquicias de la NBA, es un modo de juego muy especial: El Barrio. Aquí, tras crearnos un jugador, **podemos explorar un entorno urbano poblado por otros jugadores** de todo el mundo, como una especie de MMO. Está plagado de tiendas y locales, y en ellos podremos personalizar a nuestro jugador con ropa, tatuajes, cortes de pelo... y hacer que sus características evolucionen acudiendo al gimnasio, entrenando en la cancha de nuestro equipo, disputando partidillos callejeros y, como no, jugando los partidos del calendario NBA. El objetivo es alcanzar el nivel 99, lo que le situaría a la altura de las grandes leyendas del baloncesto como Abdul-Jabbar o Michael Jordan. Lo bueno es que hay **múltiples formas de ir subiendo de nivel**, ya que casi todo lo que hacemos ayuda en nuestro camino hacia la cumbre. Un largo recorrido en el que nuestro jugador irá mejo-



Crea tus zapas
¡Es hora de diseñar! Podemos demostrar lo que nos gusta el basket hasta creando zapatillas y camisetas. Es más, incluso podemos votar a las camisetas que hayan creado otros jugadores. Es una herramienta muy completa y entretenida.



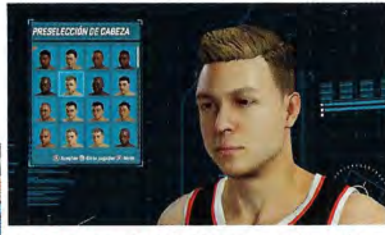


El contacto físico es tan importante en NBA 2K18 como en el baloncesto real. Hay que dominarlo bien para saber mantener posiciones, no hacer falta y estorbar.



Las acciones y celebraciones son impresionantes. Verles moverse sobre la cancha es un espectáculo, y cuando el plano se acerca alucinamos con el realismo.





La personalización física es sencilla y rápida, pero luego podemos detallar al máximo lo que los movimientos y la forma de jugar.



¡Toma canastón! Vemos jugadas realistas y espectaculares. Para llevarlas a cabo, hay que cogerle el truco a la estrategia, y eso se entrena.

BALONCESTO EN ESTADO PURO ES LO QUE NOS ESPERA EN NBA 2K18. UN ESPECTÁCULO TANTO EN LO TÉCNICO COMO SOBRE TODO A LA HORA DE JUGAR.

NBA2K18 nos permite disfrutar de basket del bueno a los mandos de 62 equipos NBA, desde las franquicias actuales a equipos clásicos.

rando mientras **definimos su apariencia, su forma de jugar y hasta de moverse**. Todo esto se compra a base de VC, la moneda virtual del juego, que se consigue jugando partidos, ¡y sudaremos tinta para conseguir una buena cantidad de ellos! Lo mejor de todo es que en el Barrio no hay menús, ni fríos lobby. Si queremos jugar un partido callejero contra otros jugadores (3 vs. 3 o 1 vs. 1), basta con acercarnos a la cancha y colocarnos sobre alguno de los círculos libres que hay en el lateral hasta que se complete el número de jugadores necesarios. También encontramos minijuegos (para uno o varios jugadores) y accedemos al soprendente Pro-Am Espontáneo. Se trata de un función genial, que se basa en entrar al estadio y esperar a otros 9 contendientes a los que enfrentarnos. Por si todo esto fuera poco, en El Barrio está también MiPista, que no es otra cosa que nuestra casa, en la que hasta podemos ver en la 2K TV... ¡o jugar al propio NBA 2K18! Una pasada de modo.

Al turrón: la NBA

Contamos con diferentes modos para encarar la temporada. En MiCarrera nuestro jugador tendrá que demostrar si merece un lugar entre los grandes. El modo Jugar Ya (partidos sueltos) tiene la gran

SHAQ ATTACK!!!

La Edición Leyenda está protagonizada por el mítico Shaquille O'Neal. Incluye 100.000 VC, 20 packs semanales para MiEquipo (incluyendo una carta de Shaq y otra de agente libre), camisetas, zapatillas... ¡y mucho más!





La carta de Shaq dará un plus de potencia bajo el aro a nuestro MiEquipo.





¡Hora de entrenar!

Para mejorar las características de nuestro jugador lo mejor es sudar la camiseta, ya sea entrenando con nuestros compañeros de equipo o nosotros solos en el gimnasio. Todo en el Gatorade Training Facility, donde además conseguiremos nuevas insignias. No es obligatorio pero sí conveniente, que en este juego subir de nivel no es pero nada fácil.



La fuerza aumenta a base de darle a las pesas con diversos ejercicios.



La cuerda, la escalera y las vallas de agilidad mejoran nuestra coordinación.



El cardio consiste en pruebas de esprintar y la cinta de correr.



Las mancuernas y el balón medicinal son los más exigentes de ejecutar.



Entre los mejores jugadores de todos los tiempos de los Grizzlies no podían faltar los hermanos Gasol. ¡Y podemos hacerlos jugar juntos gracias a los All-times!

novedad de los All-Times, que son equipos compuestos por **los mejores jugadores de la historia** de cada franquicia. También está el modo MiGM/MiLiga, donde nos podremos en la piel de un ex-jugador que se convierte en el Manager General de un equipo, lo que nos obligará a gestionar todas las facetas de la franquicia. Y en MiEquipo elegimos la plantilla con un mazo de cartas (que compras con VC).

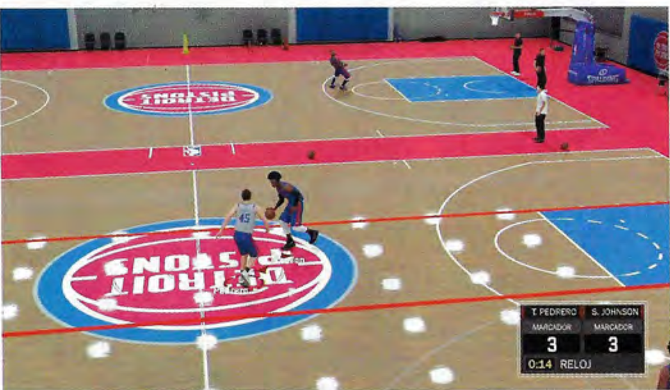
El rookie del año

No hay género que se le resista a Switch. La primera edición de una saga tan increíble como NBA 2K se mueve por la consola como si llevase una década en sus circuitos. Lo más importante es cómo se siente a los mandos, y la respuesta está clara: genial. El movimiento de nuestro compañeros sin balón es increíble, y el control del que llevamos es



El traspaso de Kyle Irving e Isaiah Thomas entre Boston y Cleveland obligó a 2K a hacer una nueva tirada de portadas, aunque esto no afecta a la versión de Switch, que sale a la venta en físico en octubre.





El entrenamiento en equipo sirve, aparte de para mejorar el nivel de nuestro jugador, para conseguir insignias de las que podamos presumir en nuestra ficha.



Puedes practicar los lanzamientos con varios minijuegos muy divertidos en distintas pistas que hay por todo El Barrio. Acércate a una dando un paseo y listo.



Como en una cancha real

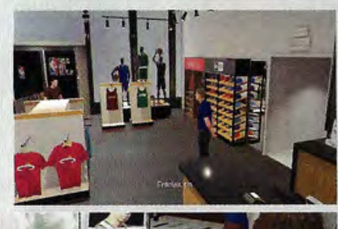
El baloncesto se respira en todo el juego. El "show" empieza con la presentación de los jugadores... y no para. Cada falta, cada tiro, los banquillos, el final... es como estar viéndolo por la tele.

UN PÚBLICO ENTREGADO
Los asistentes viven el partido al máximo. Les vemos gritar, saltar, ¡y hasta hacerse selfies en momentos puntuales!

LA DURA VIDA DEL PIVOT.
Hay que ganarse cada posición en la pintura. Algunos dirán que esto es una falta en ataque, pero sólo luchamos por nuestro espacio.

A tope de swag

¡Un gran jugador se merece lo mejor! En El Barrio hay tiendas para cambiar de ropa o comprar las mejores "zapas" del mercado y que vaya a nuestro gusto. También podemos hacernos "tatus" y cortes de pelo modernos. Todo esto se paga con VC, las monedas del juego, que ganamos jugando.





Para ver cómo te queda tendrás que comprarlo. ¡Igual que en la vida real!

SUS MUCHOS MODOS DE JUEGO NOS GARANTIZAN DIVERSIÓN Y BASKET DEL BUENO DURANTE MESES.

soberbio... una vez que nos tomamos nuestro tiempo en aprender a manejarlo, claro está. El control es muy completo y exigente, de modo que no se aprende jugando "sin calentar". Algo más sencillo es jugar con un Joy-Con, donde nos olvidamos de marcar las tácticas. ¿Que tienes dos pares? Pues ya puedes echarte un dos contra dos con una sola consola, ya sea en la tele o en modo sobremesa. ¡Menuda pasada! Y la parte técnica no se queda atrás. Resulta espectacular y realista, como la propia NBA. Algo que se siente incluso (o más) si sacamos la Switch de la base, nos ponemos unos auriculares, y nos la llevamos por ahí. Y es que **la banda sonora, compuesta por más de 50 temas**, es tan buena como los comentarios de Antoni Daimiel, Sixto Miguel y Jorge Quiroga. Un sinfín de música, voces y contenido... que deriva en el primer juego que te obliga a tener MicroSD para jugar. Esto se suma a un precio ya elevado, incluso de la edición "básica". Pero hablamos de un juego que dura meses, como poco, hasta la "next season".

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Jugadores y campos muy logrados, con ritmo muy fluido.

Diversión ★★★★
No es de los más accesibles de primeras... pero es una pasada.

Sonido ★★★
Comentarios en castellano y una variada banda sonora.

Duración ★★★★
Enorme. Sólo en MiLiga juegas hasta 80 temporadas.

(+) Vives el baloncesto, no sólo en la cancha sino en todo lo que le rodea.

(−) A veces se ralentiza. Varios modos se basan en que haya bastante gente online.

Nuestra opinión

El rey del baloncesto también quiere a Switch

Ofrece una experiencia completa del mejor baloncesto del mundo. Incluso si la comunidad de jugadores va tardando en llenar el online, tiene tantos modos que entra por la puerta grande.

Te gustará...

Más que... NBA Playgrounds

Menos que... FIFA 18



Total

92

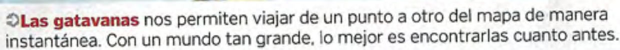

EL DATO
Podemos encontrar más de 230 tipos de huevos diferentes en nuestro viaje. ¡Vaya tortilla!











Las gatavanas nos permiten viajar de un punto a otro del mapa de manera instantánea. Con un mundo tan grande, lo mejor es encontrarlas cuanto antes.





Si utilizamos el mismo ataque que nuestro monstie, golpeamos con más fuerza. Pero este va a su libre albedrío, así que no es fácil ponernos de acuerdo.

Monster Hunter Stories

Salva el mundo en una aventura de dimensiones monstruosas.

NINTENDO 3DS





Género **RPG**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-2**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Riders y monsties conviven en paz y armonía, hasta la llegada de una oscura plaga. Solamente el rider de la leyenda será capaz de hacerla desaparecer.

La franquicia de monstruos más famosa del planeta vuelve 3DS, esta vez dejando de lado sus frenéticos combates, para adoptar un estilo RPG más tradicional con una imagen menos agresiva. **Tomamos el papel de un joven rider**, alguien que convive en paz y armonía con los monstruos en lugar de darles caza... aunque poco duran la calma y la tranquilidad. Pronto vemos que una oscura plaga, que encoleriza a los monstruos y les hace atacar a los humanos, amenaza con poner fin a ambas especies. ¡Debemos impedirlo!

Libre como el viento

Todo empieza en Villa Hakum, una pacífica aldea de riders que viven con sus "animalitos", lejos del mundo de los cazadores. Allí tenemos que superar las pruebas de iniciación para convertirnos en riders consagrados y poder disponer de nuestra piedra vinculante. Estas sencillas pruebas nos sirven como introducción a las principales mecánicas del juego: **la exploración, el combate y la cría de monsties**. Hay mucho que aprender, así que más nos vale ser aplicados. Una vez aprobados, partimos de Hakum en busca de un modo de frenar la temible plaga negra, no sin antes conocer a Navirou, un simpático felyne que nos acompañará siempre, dando su toque de humor a toda la aventura. A partir de aquí, ya **podemos explorar el mundo a nuestro antojo**, con una libertad sorprendente... y hacerlo es una auténtica gozada. Hay un montón de zonas muy extensas, todas ellas deslumbrantes y con infinidad de recovecos por descubrir. Podemos ir directos a la siguiente ciudad y continuar con la historia, pero también podemos combatir contra monstruos



CADA MONSTIE POSEE HABILIDADES PROPIAS, NECESARIAS PARA ACCEDER A LOS DIFERENTES RINCONES DEL MAPA.



Las Guaridas

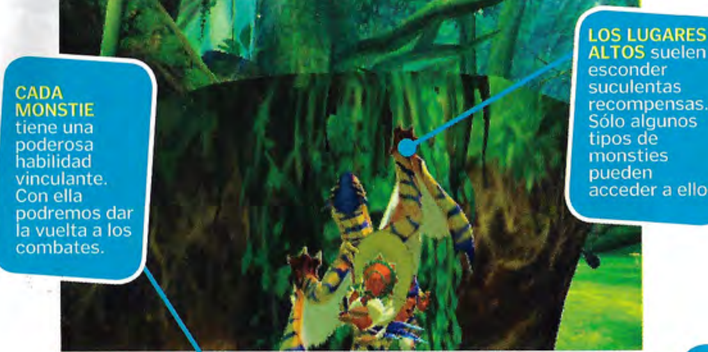
Para poder ampliar nuestro elenco de Monsties, hemos de infiltrarnos en sus guaridas y robar sus huevos. Éstas se generan de manera aleatoria, así que llegar hasta el nido puede ser un paseo o todo un desafío. ¡Si tenemos suerte, podemos salir bien cargados de recompensas!



Hay 100 poogies escondidos a lo largo de todas las localizaciones. Si los encontramos se vendrán con nosotros a casa. Allí podremos jugar con ellos.



Cheval, un joven rider que ha sufrido mucho a causa de la plaga, intenta frenarla por su cuenta. Tenemos que enseñarle que el fin no siempre justifica los medios.

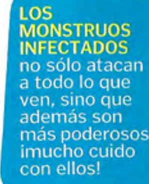


CADA MONSTIE tiene una poderosa habilidad vinculante. Con ella podremos dar la vuelta a los combates.

LOS LUGARES ALTOS suelen esconder suculentas recompensas. Sólo algunos tipos de monsties pueden acceder a ellos.



LOS ATAQUES PODEROSOS de los monsties se enfrentarán a menudo de forma espectacular. El vencedor causará un daño enorme.



LOS MONSTRUOS INFECTADOS no sólo atacan a todo lo que ven, sino que además son más poderosos. ¡mucho cuidado con ellos!





Los monstruos más temibles estarán disponibles una vez completemos la historia principal. Brachydios, Deviljho, Seregios... Si tenemos agallas, ¡puede que hasta consigamos huevos de algún Dragón Anciano!

salvajes para fortalecernos, buscar huevos de monstie para ampliar nuestro equipo, completar misiones secundarias o, simplemente, deleitarnos con los radiantes paisajes del juego desde los lomos de nuestro monstie. Nosotros marcamos el ritmo.

Estrategia de combate

El combate parece sencillo, pero no lo es tanto. Sólo **hay tres tipos de ataques**, que se relacionan entre sí como el papel, la piedra y la tijera, pero de cada uno hay un montón de habilidades. Predecir el movimiento que va a utilizar nuestro adversario es la clave para causarle más daño y, a la vez, aumentar el vínculo con nuestro monstie. Esto nos permitirá montarnos en









La piedra vinculante juega un papel crucial en la historia. En ella se canaliza el poder de los vínculos establecidos entre monsties y humanos. Sólo con ella será posible eliminar la plaga negra y traer de nuevo la paz al mundo.

Contenido Adicional

Por si fuera poca la ingente cantidad de misiones que incluye el juego, cada cierto tiempo podremos descargar de manera gratuita misiones adicionales. Completándolas, conseguiremos nuevos trajes para Navirou, armas y armaduras exclusivas... Además, podemos utilizar nuestros amiibo para obtener objetos raros y materiales extra.





CREAR UN FUERTE VÍNCULO CON TU MONSTIE ES LA CLAVE PARA SALIR VICTORIOSO DE LOS ENFRENTAMIENTOS.

él y desencadenar los ataques más poderosos. No es fácil lograrlo, ya que la mayoría de monstruos adaptan su patrón de ataque a la situación. Además, la cantidad de objetos que podemos llevar a cada combate es muy limitada, así que siempre hay que pensar en la estrategia adecuada para el enemigo al que nos vayamos a enfrentar. Sobre todo si hablamos de los jefes. ¡Menudos monstruos! Todo a lo largo de **largas y divertidas horas de una aventura "rolera" al máximo**. El argumento, además de ingenioso y divertido, está lleno de giros inesperados que nos mantienen constantemente enganchados. Y, una vez que acabemos la aventura, ¡la diversión continúa! El juego **ofrece un post-game muy completo**, con misiones avanzadas en las que enfrentarnos a los enemigos más poderosos y conseguir así los monstruos más raros del juego. ¡Brutal! Estamos sin duda ante una nueva forma de experimentar el mundo de Monster Hunter, con un spin-off que nada tiene que envidiar un juego de la serie principal.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Una maravilla visual. De lo mejor que hemos visto en 3DS.

Diversión ★★★
Engancha de principio a fin, y siempre hay mucho que hacer.

Sonido ★★★★
Una genial banda sonora para cada zona y cada monstruo.

Duración ★★★★
Entre historia, exploración y post-game, ¡unas 100 horas!

Un RPG con letras mayúsculas. Explorar el vasto mundo a lomos de tu monstruo.

Sólo tres tipos de ataques saben a poco. A veces se hace pesado conseguir dinero.

Nuestra opinión

El otro tipo de Monster Hunter que queríamos

El cambio de género le ha sentado más que bien. La cantidad de contenido es inmensa y exprime al máximo nuestras 3DS. Un juego imprescindible para fans de la saga y los amantes del género.

Te gustará...

Más que... Final Fantasy Explorers

Tanto como... Ever Oasis

Total

89

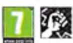


EL DATO
A lo largo de los diferentes mundos hay más de 1.400 objetos que coleccionar. ¡Casi nada!

LEGO Worlds

Una aventura tan grande como tu imaginación





Género **Sandbox**
Compañía **TT Games**
Jugadores **1-2**
Precio **29,99 €**
www.lego.com/worlds



Argumento
La galaxia está repleta de planetas por explorar y nosotros tenemos el poder de moldearlos a nuestro gusto. ¡Que empiece la aventura!

Los bloques de plástico más icónicos del mundo están de regreso en Nintendo Switch. Pero esta vez no lo hacen con un juego de aventuras como los habituales, sino que vienen para entregarnos el mismo poder que nos da una caja de LEGO en la vida real: el de construir todo aquello que seamos capaces de imaginar.

Hasta el infinito
Nuestro viaje comienza en un pequeño planeta pirata. Tenemos que reparar nuestro cohete espacial y, de paso, aprender las mecánicas del juego, que se dividen en dos pilares básicos: **creación y exploración**. Son muy completas, pero se aprenden bastante rápido, pues todo es a la vez sencillo y práctico. En resumen, podemos almacenar cada objeto que descubramos para replicarlo cuanto queramos, y **podemos modificar el terreno a nuestro gusto**, desde crear pequeñas elevaciones hasta destruir montañas enteras... ¡pulsando un botón! Cada mundo está poblado por simpáticos **habitantes que nos mandan entretenidas misiones**, y ayudarlos con nuestros poderes es pan comido. Muchas tareas son casi clónicas, pero también las hay tan increíbles como encontrar la espada de un rey a lomos de un dragón. Estos **mundos se generan de forma automática**, por lo que las posibilidades son ilimitadas. A veces surgen planetas bien sosos,

La comerciante
Todas las noches, cuando la luz de la luna bañe el planeta que estemos visitando, podremos ver un globo blanco y rojo suspendido en el cielo. Es la comerciante, que viene para ofrecernos su mercancía. Aunque sus precios son caros, siempre lleva objetos raros, así que merece la pena buscarla.





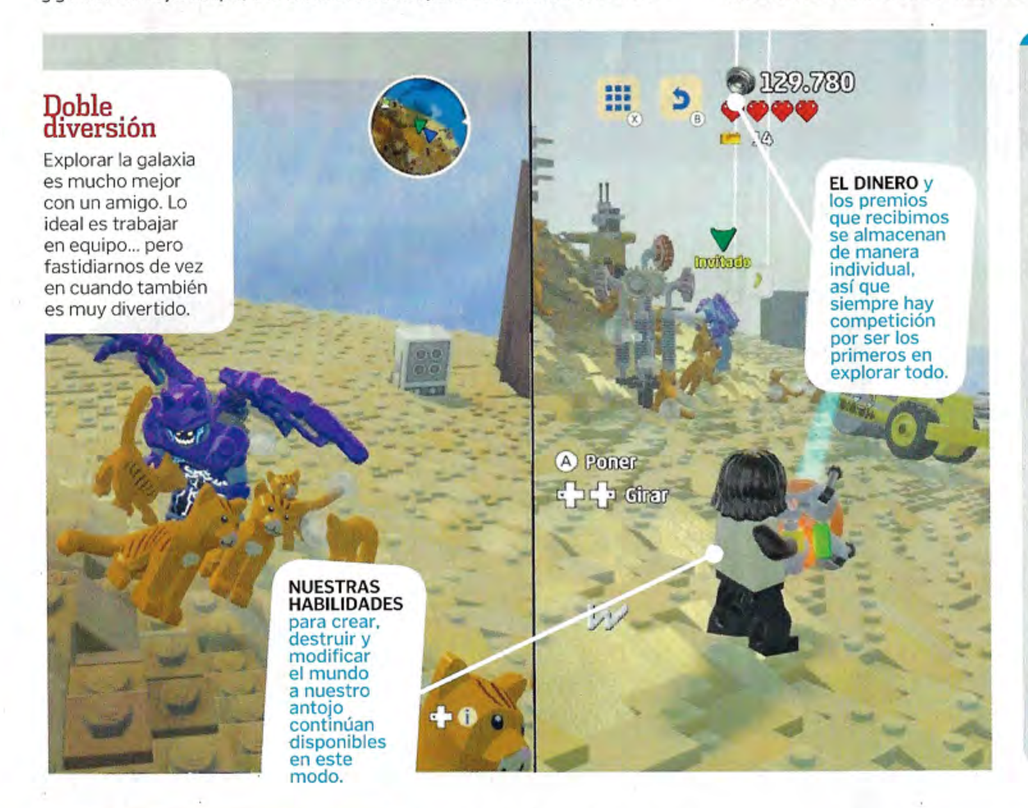
Casi todos los animales nos permiten subir a sus lomos para explorar juntos. ¡Vamos de safari por la galaxia!



Hay numerosos vehículos que podemos conducir, desde bicis hasta aviones gigantes. Lo mejor es que, una vez descubiertos, podemos sacarlos donde sea.



Encontraremos escondites cargados hasta arriba de enemigos y trampas. ¡Pero también de recompensas! Lo mejor es armarse de valor y explorarlos con cuidado.



Doble diversión

Explorar la galaxia es mucho mejor con un amigo. Lo ideal es trabajar en equipo... pero fastidiarnos de vez en cuando también es muy divertido.

EL DINERO y los premios que recibimos se almacenan de manera individual, así que siempre hay competición por ser los primeros en explorar todo.

NUESTRAS HABILIDADES para crear, destruir y modificar el mundo a nuestro antojo continúan disponibles en este modo.

Hoy quiero ser...

Al comenzar nuestro viaje somos unos pequeños astronautas. Sin embargo, a medida que vamos completando misiones, vamos almacenando el traje de quienes nos las hayan asignado. Pronto estaremos dudando si ser un cavernícola, un policía, un pirata, un bombero... o una mezcla de todos.





Según la ropa de nuestro personaje, cambia su forma de andar y gesticular.

AL CAER LA NOCHE HORDAS DE ZOMBIS, ESQUELETOS Y MONSTRUOS SALEN DE SUS ESCONDITES PARA INTENTAR CAZARNOS.

pero, en general, disfrutamos de un espectáculo de criaturas, ambientes y personajes con toda la magia y el humor de los LEGO. En este sinfín de situaciones tenemos **una libertad increíble para adaptarlo todo a nuestra conveniencia**. Quizá, en lugar de enfrentarnos a una horda de zombis, nos apetezca sacar un avión del bolsillo e irnos a construir un circuito de carreras en la cima de un volcán. ¡Todo es posible! Echamos en falta tener objetivos que nos enganchen, pero para compensar, hay multitud de grutas, mazmorras, y peligros. Además, por si el universo que viene de serie no fuera suficiente, preparaos para lo que está por llegar: el Brick Build Showcase tendrá **constantes actualizaciones gratuitas**, con lo que seguirán creciendo los personajes, criaturas, vehículos y objetos. ¡Una pasada! Está claro que no es un LEGO al uso, y enganchará, más que a los seguidores de la saga clásica, a los fans de los juegos de exploración y construcción libre, género en el que brilla por su carisma y estilo inconfundibles.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
El diseño resultón habitual, pero luce bien y es muy variado.

Diversión ★★
La fórmula, aunque divertida, se puede hacer algo repetitiva.

Sonido ★★
Las melodías, aunque agradables, no resultan significativas.

Duración ★★★★
Coleccionables, el modo creador, las actualizaciones... brutal.

Moldear el mundo a nuestro gusto es genial. La gran cantidad de objetos disponibles.

Las misiones se repiten con frecuencia. A veces cuesta dar con algo interesante.

Nuestra opinión

Un universo grande pero con no tanto por hacer

La falta de objetivos y lo repetitivo de las misiones hace que no termine de enganchar, pero borda el concepto de dar al jugador total libertad para crear, y está repleto de contenido... y humor.

Te gustará...

Más que... New Frontier Days: Founding Pioneers

Menos que... Minecraft: Nintendo Switch Edition

Total

75

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Plataformas **Compañía** Ubisoft **Jug.** 1-4 **Precio** 39,99 € **Edad** +7

Rayman Legends Definitive Edition Switch

¡Rayman da el gran salto!







Rayman, Globox, Bárbara y los Diminutos se estrenan en Switch (también en formato físico) con una versión del juego que ya nos enamoró en Wii U. La aventura principal no incluye cambios, ¡pero tampoco los necesita! Y es que sigue siendo **tan divertido como el primer día**. De nuevo, nos esperan 6 coloridos mundos repletos de saltos, minijuegos y mucha diversión recolectando Lums, que podemos buscar en solitario o en compañía de otros tres amigos. La principal ventaja de esta versión es que la podemos jugar en cualquier parte, pero además tenemos modo cooperativo con dos consolas, y el divertido juego del Kung-Foot (fútbol a lo Rayman) ahora viene con **modo para un jugador y torneos para hasta 8** jugadores. Los gráficos 2D siguen siendo preciosos y lucen de maravilla en la nueva consola de Nintendo, por lo que no os lo podéis perder si no jugasteis en Wii U.



Valoración
Un plataformas en 2D indispensable, aunque con pocos cambios respecto a Wii U.

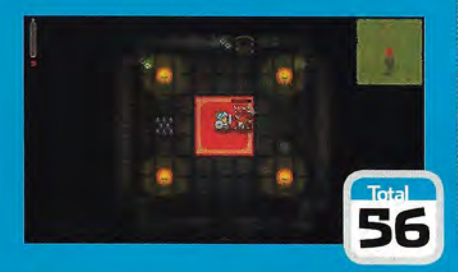
Total 89

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** RPG **Compañía** Upfall Studios **Jug.** 1 **Precio** 8,99€ **Edad** +12

Quest of Dungeons

Este juego de mazmorras aleatorias lleva desde septiembre disponible para Wii U y 3DS, y ahora se lanza para Switch. Es el mismo juego en todas, solo que en 3DS el mapa está en la pantalla táctil. Es puro 16 bits, con un sentido del humor particular y muertes constantes... ¡y permanentes! Un mal paso (como leer el primer cartel) y a empezar de nuevo. Está plagado de ítems, grutas, misiones y secretos, hay 4 personajes bien diferenciados y tablas de puntuaciones online.



Total 56

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Arcade **Compañía** QubicGames **Jug.** 1-4 **Precio** 14,99€ **Edad** +7

Robonauts

Frenético juego de acción directa en el que, a través de 12 sistemas, disparamos sin cesar a hordas de metálicos enemigos. El punto de originalidad lo pone ir cambiando entre minisatélites, e incluye interesantes modos (cooperativo y competitivo) para 2 jugadores, con 4 robots a elegir. Como de costumbre, el par de Joy-Con de serie serán suficientes, dado que apenas tenemos dos direcciones, salto, bomba y disparo. Es simplón, pero divierte (más para dos jugadores) y es desafiante.



Total 67

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Simulación **Compañía** Marvelous Inc. **Jug.** 1-4 **Precio** 36,99 € **Edad** +3

Story of Seasons: Trio of Towns

Tras una interesante primera parte, esta saga de simulación de granjas vuelve con una historia más elaborada. Movidos por un sueño (literalmente) nos lanzamos a hacernos cargo de una granja entre los pueblos de Westown, Lulukoko Town y Tsuyukusa. Hay que aprender mucho y generar amistades entre los habitantes para progresar. Además, cuenta con conexión online y logra ser entretenido.



Total 69

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Puzle **Compañía** RAINYFROG **Jug.** 1 **Precio** 14,99 € **Edad** +3

Piczle Lines DX

Pasatiempos numéricos con mucho arte.







Está claro que la función táctil y portátil de Switch atrae a los éxitos de los juegos para smartphones. La eShop se está llenando de ejemplos, y éste es uno de los más interesantes. La excusa argumental es que la cámara Piczle-Matic 3000 es capaz de convertirlo todo en píxeles... pero se rompe haciendo que multitud de objetos se descompongan en números. Tenemos que unirlos, claro está, **ocupando tantas casillas como la cifra del propio número**. O sea que, para unir dos números 2, éstos estarán pegados, los 3 tendrán una casilla en medio y así sucesivamente. Iremos haciendo líneas serpenteadas, y probando y deshaciendo caminos, ya que las líneas creadas bloquean el paso a las nuevas. ¡Resulta muy entretenido! Cuenta nada menos que con 100 niveles en el modo historia (el ideal para empezar), y **220 en el modo puzles**, que crecerán gratuitamente. Además, podemos elegir entre control táctil (más inmediato) o por botones (más preciso).



Valoración	Total
Es muy simple, pero también original, y su sistema engancha. Ideal para viajar.	68

Nintendo eShop

Consola Switch **Tipo** Acción/plataformas **Compañía** Ratalaika Games **Jug.** 1 **Precio** 7,99€ **Edad** +7

League of Evil

Se trata de un port de un juego para móviles de hace 6 años, que además ya va por la 3ª edición. En Switch se mantiene calcado visualmente, aunque los controles han mejorado. En cualquier caso, es el mismo plataformas "sangriento" de microniveles difíciles, en los que hay que evitar malos y trampas, coger maletines y acabar con el científico. Viene con más de cien pantallas, podemos crear más (aunque el editor es flojo) y descargar a placer. Se pasa de simple, pero tiene su gancho.



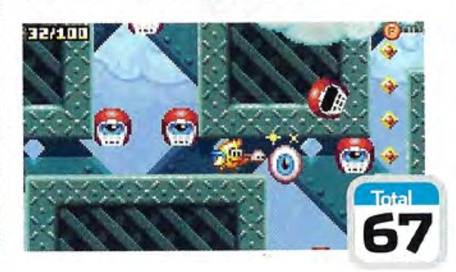
Total 55

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** Plataformas **Compañía** Atooi **Jug.** 1 **Precio** 14,99€ **Edad** +3

Chicken Wiggle

Un pollo y un gusano unen fuerzas para rescatar pollitos por un divertido mundo lleno de plataformas. El mecanismo es sencillo, pero muy efectivo: salto, picotazo, y el gusano, que se estira para que nos enganchemos lejos o para atontar a los enemigos. Los 48 niveles de serie están muy bien diseñados y son difíciles, pero se hacen cortos. Lo genial es que incluye un completo "maker", con comunidad incluida, de modo que la duración es infinita. ¡Hay cientos de niveles online!



Total 67

Nintendo eShop

Consola 3DS **Tipo** RPG **Compañía** CIRCLE Ent. **Jug.** 1 **Precio** 5,00€ **Edad** +12

Parascientific Escape Crossing at the Farthest Horizon

Esta telenovela rolera, de estética y personajes manga, tendrá en su tercer capítulo el cruce entre los protagonistas de las anteriores entregas. Para los nuevos, hay un completo prólogo, y mejor verlo para no andar perdidos. Entre muchísimo texto (en inglés), se esconde un juego de puzles... ni muy interesantes, ni muy numerosos. En esencia, es un libro ilustrado en el que intervenimos un poco.



Total 45

La estrategia será fundamental, y habrá muchas opciones para dirigir a nuestro equipo.

NINTENDO SWITCH

DEPORTIVO
EA SPORTS
29 DE SEPTIEMBRE

Tú tienes el control

Si lo jugamos con el Mando Pro, en modo portátil o con los Joy-Con unidos, la experiencia será la que conocemos (la más completa), pero también podemos jugar con un sólo Joy-Con. ¡No habrá que comprar mandos para jugar con colegas!

FIFA 18

El mejor partido, donde y como queramos

La temporada ha comenzado y Switch está lista para recibir una de esas sagas que marcan el éxito de una consola. FIFA es diversión, es el deporte rey convertido puramente en videojuego, y va a llegar con **una edición cargada de contenidos** y pensada perfectamente para exprimir esta increíble consola.

El fútbol toma la calle

Ya habíamos tenido FIFA y PES en 3DS, pero fueron ediciones bastante menores, que servían para echarnos el partido el metro, pero que no tenían la grandeza de un FIFA "grande". Esta edición, a la que ya hemos podido jugar un buen puñado de partidos, sabe a juegazo de fútbol absoluto que, de repente, sacamos de la base, y nos lo llevamos igualito a donde queramos. Es más, gracias a las opciones de control, también **podremos retar a amigos en plena calle** sin más mandos que los Joy-Con. Todo con un impresionante catálogo de licencias, que lucirán con un realismo increíble (súper fluido y en alta definición), y en multitud de modos. Apuntad: temporadas locales, modo carrera, torneos, temporada online, copa femenina, juegos de habilidad, amistosos locales... y el primer Ultimate Team al que jugaremos donde sea. El silbato de inicio sonará en apenas unos días.

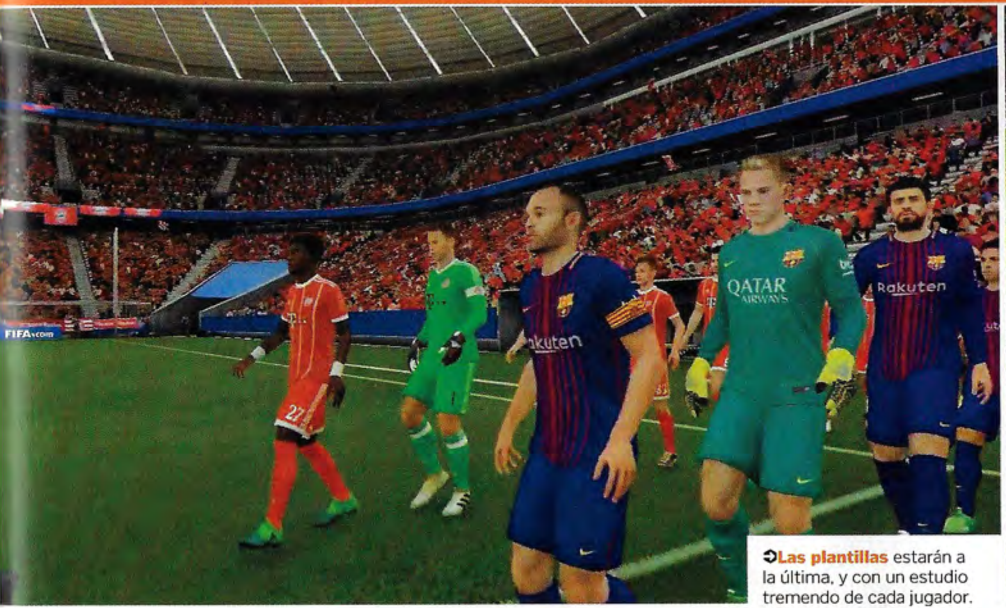
Primera impresión

- **FIFA con mayúsculas.**
- **Faltará el Camp Nou.**





pág 54
MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA + SECUACES DE BOWSER







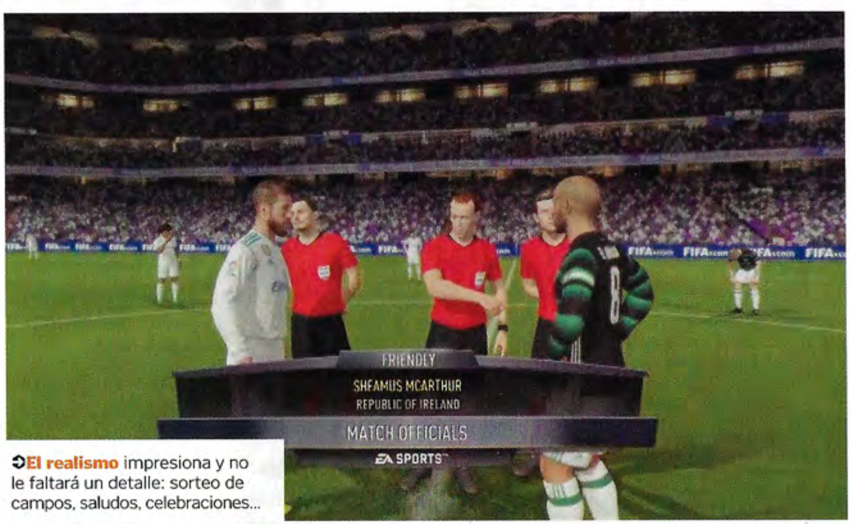
Las plantillas estarán a la última, y con un estudio tremendo de cada jugador.

NO SÓLO CONTARÁ CON LOS MODOS CLÁSICOS HABITUALES, SINO QUE VENDRÁ CON MUCHAS OPCIONES EXCLUSIVAS PARA NINTENDO SWITCH.



No diga diversión, diga Ultimate Team

Este modo, que no habíamos visto en Wii U ni en 3DS, es una popular versión de los cromos de toda la vida llevada al videojuego. En un sistema de fichajes que tiene que ver con el dinero, pero también con la suerte, y que tiene sus propios torneos. Aquí no soñéis con tener plantillas como las del Madrid o el Barça, ya que hacerse con un Cristiano es dificilísimo... ¿y qué hay del otro Ronaldo? ¡Estarán también las leyendas! Y además, con tres edades diferentes por jugador.



El realismo impresiona y no le faltará un detalle: sorteo de campos, saludos, celebraciones...



Cristiano Ronaldo es la imagen de un juego tan cargado de licencias, que sólo faltará la liga China. También tendrá un campeonato femenino.





SE ACABÓ LA ESPERA

Si hay un juego que se mantenga todo el año en las listas de ventas nacionales, es FIFA. Tras 5 años, está de vuelta a Nintendo, y es que todo el mundo quiere apuntarse al éxito de Switch. EA lo hará en apenas unos días como mejor sabe, con un juegazo "de Champions".

EL DATO
AlphaDream es el estudio que lleva a cargo de la saga desde el original... y repiten como autores.

Los gráficos se han rehecho por completo para ajustarlos a las actuales entregas.



- ROL
- NINTENDO
- 6 DE OCTUBRE

Mario & Luigi: Superstar Saga + Secuaces de Bowser

Goomba roba planos a la vuelta de los Bros.



"Rolazo" del bueno

Con este juego, Nintendo inició una saga que ha visitado todas las portátiles desde GBA. Siempre con excelentes y divertidísimos resultados para los amantes de los juegos de rol más desenfadados.

En 2003, Nintendo lanzó para GBA un excelente juego de rol que bebía de las mecánicas del clásico Super Mario RPG, y que dio lugar a toda una saga. Casi 15 años después, llega la hora de **volver a disfrutar de esta aventuraza** en nuestras 3DS, con graficazos renovados, y aún más posibilidades.

Judías y Champiñones

La aventura original se mantiene tal cual: la Princesa Peach ha perdido su voz, y Mario y Luigi recorrerán el Reino Judía para resolver el entuerto. En su camino, mucho humor, personajes clásicos del Reino Champiñón, recolección de judías, y combates por turnos. El estilo se mantiene intacto, con combinaciones de ataques a ejecutar en el momento justo que el enfrentamiento lo requiera, y con los movimientos tándem de la pareja de hermanos, que nos ayudarán a resolver las **toneladas de puzles** que pueblan el juego. Acompañando al remake se incluye la aventura Secuaces de Bowser, una historia completamente nueva y con diferentes mecánicas, que recorre el guión desde el punto de vista del capitán Goomba y sus amigos. Se trata de un añadido que alarga la vida de una entrega ya de por si extensa, divertidísima y algo exigente, ideal para que todos podamos rolear durante horas con nuestros hermanos favoritos.

Primera impresión

Los gráficos son mucho más expresivos y vivos.
El juego no incluye 3D, algo que ha sorprendido a todos.

NUEVOS AMiiBO DE GOOMBA, KOOPA Y BOO ACOMPAÑARÁN EL LANZAMIENTO.

La saga Mario & Luigi cuenta ya con cinco ediciones, a cual más divertida, a las que pronto se les sumará este esperado remake.



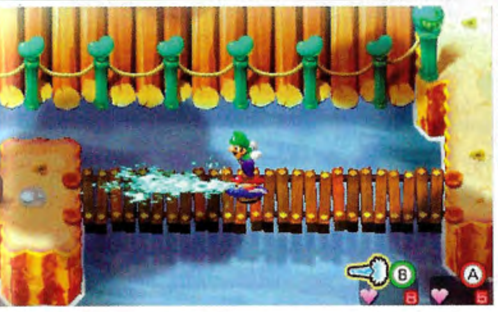








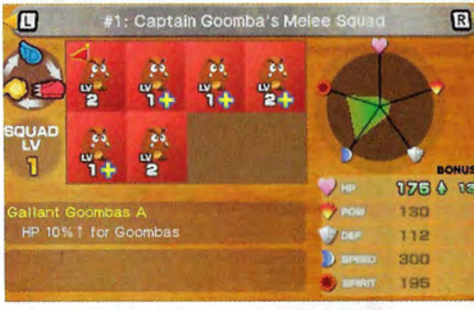
El sentido del humor y los gags serán constantes a lo largo de la aventura.



Los movimientos tándem combinan a ambos personajes para superar obstáculos y puzles.



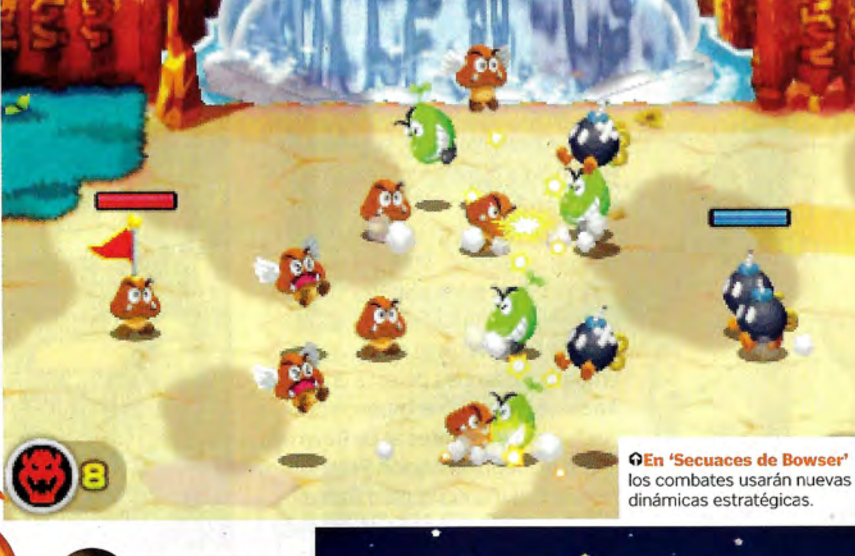
Las batallas por turnos son dinámicas. Habrá que coordinar a Mario con Luigi para lograr poderosos combos.



En ambos juegos habrá que subir de nivel a los protagonistas para poder avanzar en la trama.



El capitán Goomba ya aparecía en el juego original y ahora es el prota de su propia historia.



En 'Secuaces de Bowser' los combates usarán nuevas dinámicas estratégicas.



DOS POR UNO GENIAL

¡Menudo regalo de juego! Si ya es fantástico poder revivir el título original en nuestras 3DS, saber que viene acompañado de la aventura paralela del capitán Goomba hace de esta entrega uno de los juegos más esperados. Y eso, con lo que está por venir, es mucho decir.





Los juegos de Rabbids

Son patosos, traviesos y molestos, pero también tremendamente divertidos.

¡OCUPADO! Los Rabbids han hecho de todo y no se cortan un pelo.



+info

Michel Ancel es uno de los más reputados diseñadores de la industria. Dentro de Ubisoft ha dado vida a Rayman, los Rabbids y Beyond Good and Evil, entre otros.



Aunque ahora veamos a los Rabbids como una saga con valor por sí misma, estos conejos nacieron para insuflar vida a otro personaje, Rayman. En 1995, la compañía francesa Ubisoft y un joven Michel Ancel presentaron Rayman, un colorido juego de plataformas 2D protagonizado por un simpático personaje sin articulaciones. El ritmo del juego era algo pausado, pero la cantidad de niveles, el apartado visual y los poderes de Rayman fueron elementos muy interesantes. En 1999, seguramente debido a la influencia que Super Mario 64 tuvo en el género de las plataformas, Rayman se pasó a las tres dimensiones. Tras un par de spin-off y versiones de Rayman 2 para otras plataformas, en 2003 llegó la tercera parte de la saga. Sin embargo, después de esta entrega, Ancel se embarcó en nuevos proyectos tan diferentes al de Rayman como el juego de acción Peter Jackson's King Kong para Game Boy Advance y GameCube. La saga Rayman parecía aparcada a falta de ideas para resucitarla, pero en 2006 no sólo renació, sino que lo hizo de la mano de una camada de personajes de lo más peculiares.

Invasión de conejos

Rayman Raving Rabbids empezó a gestarse como un juego tradicional de la saga, un plataformas en 3D. Los conejos, presentados como los villanos, **iban a ser una especie de horda de zombis** que le harían la vida imposible al héroe. Poco a poco, el concepto del juego fue cambiando y el género viró hacia el party game (juegos basados en minijuegos). El motivo del cambio de género lo propició Nintendo Wii, con sus posibilidades de realizar acciones de control por movimiento. Esto no gustó nada a Ancel, diseñador de los Rabbids, lo que provocó que el francés abandonara



Los Rabbids son unos cafres y todos sabemos cómo va a terminar esto. Siempre hay un conejo que se lo pasa bomba, otro que sufre y unos pocos que observan esperando partirse de risa.

Siempre ligados a Nintendo

• 2006
Wii / GBA / NDS
La primera aparición. Son los villanos de la aventura.



• 2007
Wii / DS
Comienzan a tener más protagonismo que Rayman.



• 2008
Wii / DS
Las parodias son constantes y el humor es muy fresco.



• 2009
Wii / DS
Primero que protagonizan, ya sin el bueno de Rayman.



EL DATO
Desde Wii, todas las consolas de Nintendo han tenido un juego de Rabbids en su primer año de vida.



En los primeros vídeos de Raving Rabbids, los conejos se mostraban como una horda de criaturas voraces y de ojos rojos. Al final resultaron ser mucho más simpáticos y "juguetones".

el proyecto. Pero los Rabbids eran imparables y el cambio de género fue bien recibido gracias a unas mecánicas que aprovecharon las características de Wii. Además, aunque el humor es algo que siempre había estado presente en la saga, en esta entrega fue algo más notorio. Rayman era diferente, pero estaba de vuelta. En 2007 vimos una secuela de Raving Rabbids y, en 2008, una tercera parte llamada TV Party. De ambos juegos se podían extraer dos lecturas. La primera es que **los conejos habían ganado al héroe**. La segunda es que la estupidez de las criaturas había conquistado al público.

Hazte a un lado, Rayman

Aunque el primer juego de la nueva saga de los Rabbids intentó ser serio, la tendencia de los conejos a lesionar al Rabbid más cercano (o a sí mismos) levantó las carcajadas de los jugadores. Las referencias a



Temibles, así se supone que iban a ser los Rabbids... hasta que les cambió la fama.

películas y otros videojuegos que se vieron en la segunda y tercera parte de Raving Rabbids provocaron que Ubisoft tomara la decisión de mandar a Rayman al banquillo y sacar a todos los Rabbids como titulares. Era el momento de que los conejos brillaran gracias a su particular sentido del humor.

"Rabbids Invasion"

En Francia, estos pequeñines son un auténtico fenómeno y, además de anuncios de televisión y campañas benéficas, tienen su propio show de televisión (aunque se puede ver en otros países, como España). De momento, la serie tiene 3 temporadas y, básicamente, nos cuenta las aventuras de un grupo de Rabbids que se lo pasan bomba haciendo travesuras (tanto a los humanos como entre ellos).



EL ARGUMENTO ES SENCILLO ya que sólo hay un montón de conejos que compiten por ver quién es el más cafre.



AUNQUE NO HABLAN, el lenguaje corporal de los Rabbids revela las intenciones de los conejos a la perfección.

RAYMAN DEBÍA VENCER A LOS RABBIDS EN EL VIDEOJUEGO, COMO VILLANOS QUE SON, PERO LA POPULARIDAD DE LAS CRIATURAS DEVORÓ AL HÉROE.

• 2010
Wii / 3DS
Minijuegos y primer título de los Rabbids en Nintendo 3DS.



• 2012
3DS
Divertido a raudales, y muchísimos Rabbids diferentes.



• 2012
WiiU
20 minijuegos para acompañar el lanzamiento de WiiU.





EL E3 nos ha permitido ver momentos de todo tipo, pero pocos tan singulares como el de Miyamoto y Guillemot (CEO de Ubisoft) juntos anunciando un videojuego.

En 2009 vimos el juego Rabbids ¡¡Mi caaasa!!, el primer spin-off protagonizado completamente por los conejos. El humor, los traviesos conejos con disfraces, y niveles rápidos de completar, fueron las claves del título. Los minijuegos continuaron con Rabbids: Regreso al Pasado, Rabbids Rumble y Rabbids Land. Además de ser juegos del mismo género, los Rabbids siempre han ido de la mano de las consolas de Nintendo. La primera entrega de Raving Rabbids acompañó el lanzamiento de Wii, Regreso al Pasado el de Nintendo 3DS y Land el de Wii U. Por eso, visto que las tres últimas consolas de la casa se habían lanzado acompañadas por un juego de los Rabbids, la llegada de Mario + Rabbids Kingdom Battle era algo natural. La diferencia es que, ahora, los conejos no sólo acompañan a una consola de Nintendo, sino a los personajes más populares de la compañía.

¡A por el Reino Champiñón!

Está claro que los traviesos personajes de Ubisoft están muy unidos a Nintendo, pero... ¿cómo surge la idea de una colaboración para unir el universo de Mario y el de los Rabbids? ¡Son palabras mayores! La historia viene de lejos, y es una de las más curiosas y simpáticas de los últimos años. Todo empezó cuando Davide Soliani, actual director creativo de Ubisoft Milan, se enteró en 2002 que Miyamoto iba a estar en su ciudad. Tras buscar el hotel del genio japonés, Soliani aguardó 10 horas bajo la lluvia sólo para pedirle un autógrafo a su ídolo. En 2014 se volvieron a encontrar. Miyamoto seguía siendo una leyenda y Davide ahora era un miembro importante de Ubisoft que le mostró al creativo japonés un prototipo que fusionaba los mundos de Mario y los Rabbids. **Miyamoto quedó sorprendido con la fiel recreación de los personajes** de los juegos de Mario y, poco antes del E3 2017, nos enteramos de la existencia de Mario + Rabbids Kingdom Battle. El resto es

Una emotiva presentación

Las presentaciones de videojuegos suelen ser muy protocolarias, pero Davide Soliani, director creativo de Ubisoft Milan, protagonizó un momento mágico. Cuando Shigeru Miyamoto saltó al escenario para hablar de Mario + Rabbids, Soliani rompió en lágrimas. Fue un sueño cumplido.



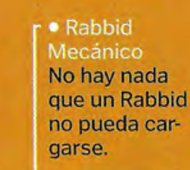
VER A SU ÍDOLO alabando su creación emocionó a Davide... y a todos.

¡ARMAS! Costó, pero al final Ubisoft consiguió que Mario portara una "pistola".



A los Rabbids les encanta disfrazarse

• Rabbid Vikingo
Estos conejos están obsesionados con desatascar cosas.



• Rabbid Mecánico
No hay nada que un Rabbid no pueda cargarse.



• Rabbid Bikini
¿Quién ha dicho que un Rabbid no puede ser coqueto? ¡Les encanta!









historia, y ahora sólo queda comprobar si esta unión ha dado como fruto un único videojuego... o si se convertirá en una nueva saga como ya hemos visto con Sonic y Mario.

Energías renovadas

Tras 7 entregas de los Rabbids en un periodo de 7 años, llegó un punto en el que la saga parecía algo quemada. Sin embargo, Rayman regresó con un extraordinario juego de plataformas 2D para Wii en 2011: Rayman Origins. Dos años después, llegó la secuela para WiiU, el gran **Rayman Legends, que es una auténtica joya**. Ahora, no sólo podemos disfrutar en Switch de la versión definitiva de Legends, sino también de una fresca y renovada entrega de los conejos de Ubisoft, que abandonan los minijuegos y se ponen el traje de faena junto algunos de los personajes más queridos de los videojuegos.



+info

Davide Soliani es quien, junto a su equipo, ha conseguido unir lo mejor de los Rabbids con el universo de Mario, y crear un juego mágico, divertido y exigente.

LOS RABBIDS SIEMPRE HAN TENIDO BUENA RELACIÓN CON LAS CONSOLAS DE NINTENDO, Y KINGDOM BATTLE ES UNA GRAN MUESTRA DE ESE "BUEN ROLLO".

Querrás tenerlos en la estantería

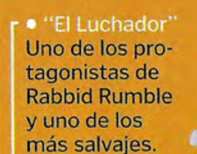
Acompañando al videojuego, Ubisoft ha puesto a la venta cuatro figuras de los Rabbids disfrazados de personajes del Reino Champiñón. Vienen en dos tamaños: 16 cm de altura (el tamaño del Mario Rabbid de la edición para coleccionistas) y 8 cm, como un amiibo.

NO SON AMIIBO y, por tanto, no desbloquean ninguna acción especial en el juego, pero son encantadores.



• Rabbid Samurai
Miradle a los ojos, ya está pensando alguna maldad.

• Rabbid Dulce
Parece sorprendido, pero a la mínima os pringará con algodón de azúcar.



• "El Luchador"
Uno de los protagonistas de Rabbid Rumble y uno de los más salvajes.



10 sagas que cambiaron de género

Algunas franquicias se aventuraron en géneros radicalmente distintos a los que le dieron fama...





CASTLEVANIA JUDGMENT / Wii

Igarashi quería explotar los sensores de movimiento de Wii y no se le ocurrió otra cosa que producir un juego de lucha "one vs. one" basado en Castlevania. El resultado no gustó a nadie: ni a los fans de la lucha ni a los mitómanos de la saga.

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CHRONICLES / Wii

Tras el impresionante Resident Evil 4, Capcom creó en 2007 (junto a Cavia) otra nueva "exclusiva" para la consola de Nintendo... y lo ponemos entre comillas porque, como ya pasó con RE4, acabó saliendo en otro sistema. Fue un espectacular shooter sobre raíles, al más puro estilo "tren de la bruja", al que seguiría The Darkside Chronicles en 2009.



STAR FOX ADVENTURES / GAMECUBE

Rare recicló el proyecto Dinosaur Planet, diseñado originalmente para N64, para trasladarlo a GC en 2002. Los ingleses incorporaron a los personajes de Star Fox bajo la supervisión de Miyamoto, y firmaron una aventura impresionante en la que Fox demostró ser tan ágil a pie como a los mandos de su nave.

POKÉMON SNAP / N64

Hal Laboratory volvió a dejar patente su ingenio al crear este particular safari fotográfico para Nintendo 64. En él, nuestra misión era sacar fotos a los Pokémon que iban apareciendo, llegando a utilizar cebos para atraerles hacia nuestro objetivo. Se desarrolló originalmente para el 64DD, sin Pikachu y compañía a bordo, pero la jugada salió redonda: vendió más de tres millones y medio de cartuchos.









KIRBY'S DREAM COURSE / SUPER NINTENDO

HAL Laboratory recicló así el Special Tee Shot, uno de los títulos del Satellaview de SNES, que fue un add-on inédito fuera de Japón. En el camino, le incorporó al adorable Kirby para hacerlo mucho más atractivo para el público occidental, y lo logró. Este divertido juego de minigolf llegó a Europa en agosto de 1995, y forma parte del catálogo de la inminente Nintendo Classic Mini SNES, así que ya no tenéis excusa para no probarlo.









METROID PRIME PINBALL / DS

Podríamos haber incluido en su lugar el no menos espléndido Pokémon Pinball, pero al final nos hemos decantado por esta creación de los ingleses Fuse. La habilidad de Samus para convertirse en la morfosfera inspiró un juego que aprovechó a la perfección el diseño de la Nintendo DS, con una doble pantalla que resultó ideal para mostrar todo el tablero.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO / GAME BOY ADVANCE

El salto de la franquicia Street Fighter al terreno de los puzzles empezó como un broma de la propia Capcom, protagonizada las versiones Super Deformed de los elencos de SFII y Dark Stalkers. Sin embargo, su popularidad en los salones recreativos acabó animando a la compañía a adaptarlo unos meses después a las principales consolas de aquel momento (1996)... con idéntico éxito. La versión GBA llegaría en marzo de 2003 a EE.UU. y Europa. El lanzamiento en Japón fue cancelado.







THEATRHYTHM FINAL FANTASY / 3DS

Hasta la propia Square Enix se vio sorprendida por el enorme éxito de este juego rítmico, en el que aparecían héroes y villanos de toda la saga Final Fantasy. El problema es que uno no llegaba a apreciar el precioso diseño de los personajes... o se corría el riesgo de perder el ritmo.



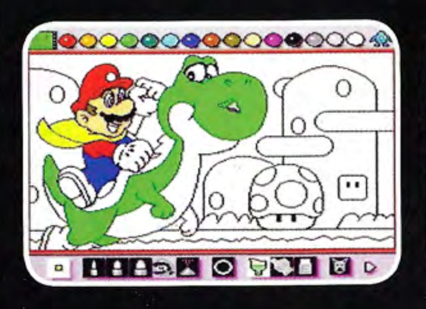
APRENDE CON POKÉMON: AVENTURA ENTRE LAS TECLAS / DS

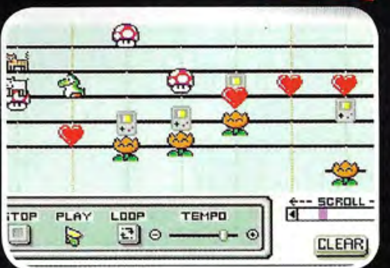
En la línea del tronchante The Typing of the Dead, de Sega, Nintendo enseñó mecanografía a los chavales utilizando a los personajes de Pokémon y un robusto teclado Bluetooth que justificaba por sí solo la compra del juego. Aún se vende por ahí.



MARIO PAINT / SNES

Nintendo nos dio la oportunidad de usar la SNES (a través del ratón incluido en la caja) para convertirnos en auténticos artistas en una época (1992) en la que dibujar a través del ordenador no estaba al alcance de todo el mundo. Incluyó un sencillo pero muy versátil programa para componer música, además de un minijuego de aplastar moscas muy divertido.





Comunidad

El cofre de los Lectores

Una vez más, el cofre se abrió, salió una luz, sonó una melodía... y decenas de fotos, cartas y dibujos nos inundaron la redacción. ¡Gracias!



Abel

Algo tiene Nintendo que os lleva a tantos a no tirar las cajas, no vender de segunda mano, acompañar los juegos y consolas de figuras... Y a nosotros nos encanta verlo.



Gorka

Mª Teresa y Juan Bulnes

Hola, tengo once años, vivo en Miranda de Ebro (Burgos) y soy un gran coleccionista de Nintendo desde que tenía seis años. Me gustan vuestras revistas, la compro todos los meses. También tengo videojuegos de Mario, los de la Nintendo 2DS, de la Wii, y uno de la Nintendo Switch (el Mario Kart 8 Deluxe) y un libro que me compré en el aeropuerto de Londres en Abril, y me encantaría leer muchas revistas vuestras.
Julen Villalón

Aquí tengo mi colección, puede que no sea mucha pero le tengo mucho aprecio. Empecé a leeros el mes pasado, pero me habéis enganchado con el fascículo de ARMS. Sé cuál va a ser mi próximo juego... Bueno, espero que os guste mi colección.
Álvaro Sigu



Me encanta vuestra revista, desde pequeño he tenido a Nintendo en mi corazón, cuando me regalaron mi primera consola, una DS (que por desgracia me robaron). Luego me regalaron la Wii, con la que pasé muy buenos ratos. Más tarde me compraron la 3DS, donde descubrí sagas que me encantaron. Y ahora me he comprado la Switch con el maravilloso Zelda Breath Of The Wild y Splatoon 2. En fin, que me encanta Nintendo :D
Omar Rosario



LA IMAGEN DEL MES

Qué mejor andamio que uno formado por juegos, y qué mejores trabajadores que los amiibo. ¡A esta escena no le falta un detalle! Los jefes de obra, los botes de pintura en el estuche de Splatoon... Manuel y Martín se lo han "currado" como nadie este mes.



Manuel y Martín

LA CARTA DEL MES

Me gustaría agradeceros lo feliz que me hace leer vuestra revista cada mes contándoos cómo vivo yo vuestra revista: Todos los días hago el camino al colegio y luego la vuelta, aunque no es largo (en metro), siempre me da algo de pereza, sobretodo la vuelta (después de toda la jornada escolar) salvo algunos días... son aquellos en los que ha podido llegar la revista Nintendo, es entonces cuando voy al quiosco, no hace falta decir nada ya que el quiosquero sabe lo que busco, con sólo verme me dirá si ya ha llegado o no.
Os mando un abrazo y fuerzas para que sigáis animando a esta comunidad nintendera.
Soy Pablo Morales, y tengo 14 años.

VUESTRAS IDEAS

Hay una cantera de desarrolladores entre nuestros lectores, eso está claro. No hay mes en el que no nos lleguen varias propuestas de videojuegos, pero Marc Salzano hasta se ha puesto a diseñar cómo debería lucir. Lo cuenta así:

Se llama Super Princes Bros. Switch. Es como un Super Mario pero en princesas, con ítems nuevos, y con niveles nuevos contra Bowser y sus aliados, que encierran a Mario, Luigi, Toads y Yoshis en su castillo.



Marc Salzano

Nintendo®



El MURAL del castillo

El número 300 os debe inspirado porque... ¡menudo aluvión de dibujos! ¡Incluso Alonso nos ha enviado el original en papel! Muchísimas gracias a todos, elegir es cada vez más y más complicado.

Abel

Alberto Fdez. Villalba

Mexeo

Antonio José Glez. Ríos

Juan Miguel Delgado

Gabriel Mosqueda

Aníbal Cortés

Alonso Rodríguez

Lucas Pitarch

Sofía Olascoaga

Daniel Venegas

Miguel Olascoaga

Saavedra

LOS ARTISTAS DEL MES

Clara Cardeña, de 12 años

Álvaro firma el correo, presentando la obra de su hermana: "Muy buenos días. Aquí os adjunto el dibujo que ha hecho mi hermana con todas sus ganas del mundo para ponerlo en la revista Nintendo. Espero que sea la artista de la semana!!! Un cordial saludo"

Clara Cerdeña

Laura Brea, de 11 años

¡Hola! Me llamo Laura Brea y tengo 11 años. Soy una gran aficionada a nintendo y os envío este dibujo de Marina (Splatoon 2). Me gustaría mucho ver mi dibujo en vuestra revista, ya que lo hice con mucho cariño. ¡Gracias!



Laura Brea

¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

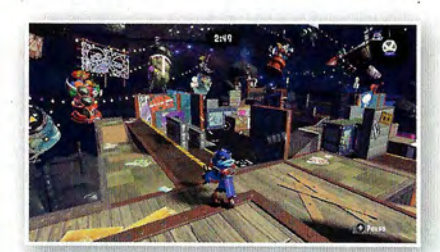
Todo a:

revistanintendo@gmail.com

Splatoon 2

EL RITMO CALAMAR NO PARA

La incesante actividad de los inklings tiene a nuestros investigadores sudando tinta para seguirles el ritmo. Atentos a las novedades de este mes y a las claves que nos brindan para triunfar en Cromópolis.



ÁREA MUTANTE 2ª ED.

Como ya avanzaron nuestros investigadores del CIC, un nuevo Splatfest trajo consigo una renovada versión de este escenario cambiante. Se mantuvo la gran cantidad de muros tras los que ocultarse, lo que favoreció el combate directo... en detrimento de los cargatintas.



NUEVA ZONA DE PESCA

Los exploradores de Don Oso S.A. han reportado actividad salmónida en una nueva zona hasta ahora desconocida. El modo cooperativo de Splatoon 2 se apunta a las actualizaciones gratuitas y, con el nuevo Caserón Salitre, ya son 3 los escenarios disponibles para Salmon Run.



VUELO VS. INVISIBILIDAD

Esta fue la temática del reciente Splatfest, en el que los voladores se impusieron ampliamente a los amantes de la invisibilidad. Segundo Splatfest en menos de 2 meses, y una nueva oportunidad de conseguir Supermoluscos para perfeccionar nuestro equipamiento con Enrizo.



pág 78 **Curiosidades Zelda BotW**
Cada mes, más y más lugares especiales, anécdotas, objetos... Hyrule, en vuestras manos, es ilimitado.



pág 80 **Profesor Kukui**
Vuestro consultorio favorito sobre los temas Pokémon. Un mes más, consejos y respuestas.



¡SUMA Y SIGUE!

Las actualizaciones gratuitas se suceden una tras otra y no paran de brindarnos más y más contenido. En lo referente al arsenal, 4 son las nuevas armas que se incorporan al catálogo de Jairo. ¡Ojo a los detalles!



KALARRAPID α

¡Los amantes de los cargatintas están de enhorabuena! Esta nueva incorporación destaca por una **alta velocidad de carga**. Al mismo tiempo, sacrifica claramente el alcance, pero ni mucho menos la potencia. Las armas secundaria y especial le vienen que ni pintadas a este Kalarrapid α, ya que favorecen mucho su estilo de combate. Con el uso del **Rastreador** tenemos a los rivales localizados y a tiro, y gracias al **Blindaje** podemos asomarnos a disparar nuestra carga de tinta sin miedo a ser alcanzados.



DERRAMATIC CENTRÍFUGO

Las escasas ventajas de este Derramatic sobre su versión no-centrífuga radican en un mínimo aumento del alcance y la potencia. **Versión sólo apta para los más certeros**, ya que su fuerza sólo se aprovecha si acertamos de lleno al rival. De lo contrario, el daño se reduce a la mitad, cosa que no sucede con el Derramatic estándar. Como armas secundaria y especial tiene la **Robobomba** y el siempre destructivo **Rayo Tintódico**.



LANZATINTAS PLUS B

El cambio del Lanzatintas Novato al Lanzatintas ya se basó en aumentar potencia y alcance a costa de la cadencia. El Lanzatintas Plus B sigue esa evolución, y presenta un **alcance y potencia increíbles**... con la consecuente bajada del ritmo de disparo. Esto provoca también que el chorro de tinta sea menos disperso, por lo que hay que apuntar justo al blanco si queremos aprovechar sus ventajas. Se complementa con **la Bomba Ventosa y el nuevo Lanzapompas,** el arma especial que detallamos a continuación.

LANZAPOMPAS

Sólo disponible por ahora con el Lanzatintas Plus B, el Lanzapompas es la primera arma especial nueva desde que se estrenó Splatoon 2. Su función es la de **lanzar hasta 3 grandes pompas** que flotarán por el escenario. Si les dispara el rival, las reducirá hasta hacerlas desaparecer, pero si les disparamos nosotros, darán un tremendo reventón que llenará de nuestra tinta un importante área a su alrededor, dañando, claro está, a cualquier enemigo que se encuentre en su radio de acción. Otra utilidad es la de servir de señuelo: podemos avanzar ocultos tras ellas y sorprender al enemigo mientras se preocupa de dispararle a la pompa. ¡Le saldremos de la nada!



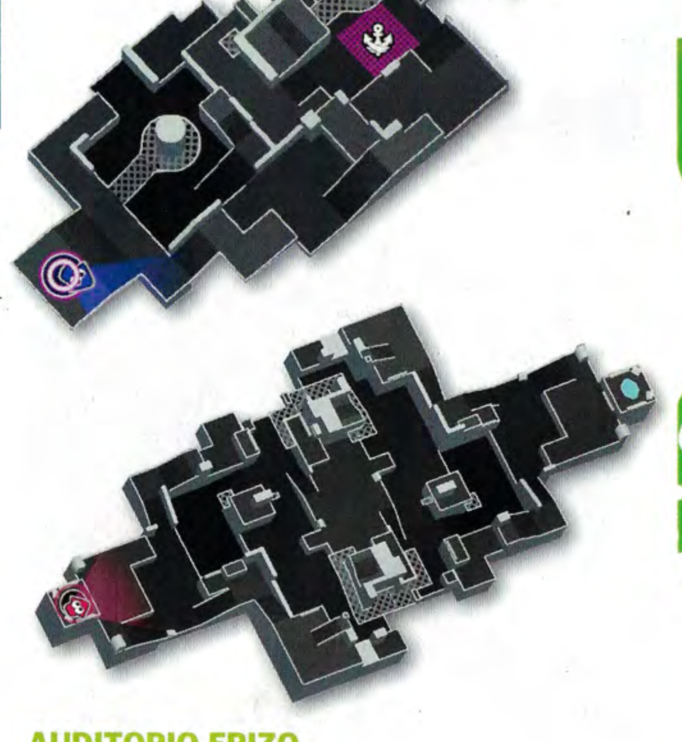


EN EL CAMPO DE BATALLA

Nuestro centro de investigación trae este mes las claves para triunfar en cada uno de los 9 escenarios ya disponibles, incluida la recién estrenada embarcación.

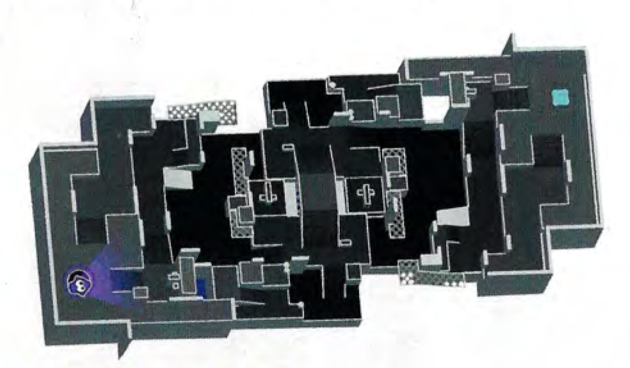


NUEVO



CORBETA CORVINA

Ya hemos podido analizar las primeras batallas de tinta en este nuevo emplazamiento descubierto por los inklings. Con muchos metros de eslora, es uno de los campos de batalla **más grandes y completos** hasta ahora. Sus mástiles sirven claramente de puesto vigía para cargatintas, y los rodillos tienen mucho que pintar. Su gran cantidad de plataformas y esquinas hacen que los pistoleros también puedan aportar mucho al equipo, luciendo así sus mejores técnicas de disparo y evasión.



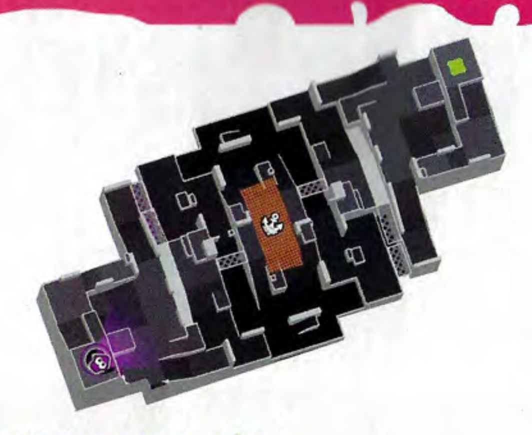
ASTILLERO BELUGA

Enorme y variado, con **multitud de pasillos y desniveles**. Esto hace que la habilidad en el combate directo sea crucial para salir victorioso. Los cargatintas tienen poco margen de maniobra, salvo si aprovechan los puentes levadizos. Tendrán una amplia visión de todo el escenario subidos a su parte más alta... pero sólo mientras estén levantados, claro. Los rodillos, por su parte tienen cantidad de metros para pintar, mientras los más pistoleros disfrutan de frenéticos tiroteos a lo largo y ancho del mapa.

AUDITORIO ERIZO

Exceptuando las Torres Merluza, que es caso aparte, es el escenario más escalonado de los disponibles a día de hoy. **Apenas damos dos pasos sin tener que trepar** por una pared en forma calamar, o saltar a un nivel inferior. Las zonas altas sirven más para ocultarse y sorprender en corto que para cargatintas, ya que apenas tienen visión abierta del mapa. En la zona central se libran apasionantes batallas donde la tinta nos sorprende incluso desde arriba, debido a los enemigos que suben a los pasillos de rejilla.



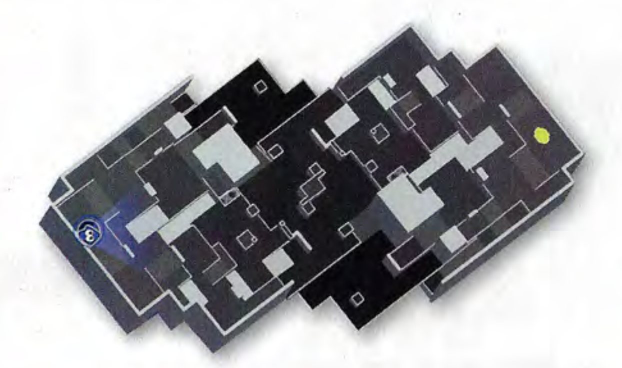


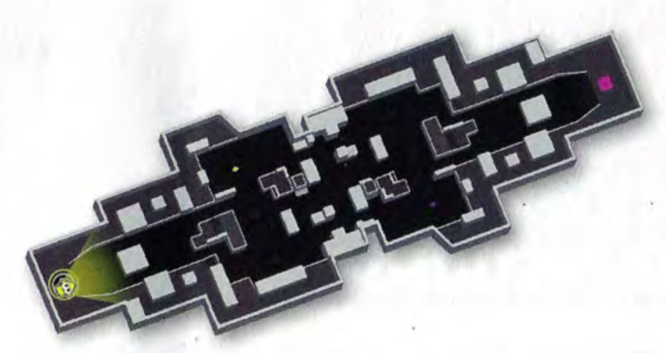
BARRIO CONGRIO

Es **de los más versátiles** y ofrece muchas posibilidades para cualquier combinación de armas. Los rodillos tienen mucho campo abierto para pintar, aunque también son blanco fácil para los cargatintas. Estos, a su vez, no disponen de zonas claramente aisladas desde la que aprovechar el alcance de sus armas, por lo que tienen que vigilar constantemente las acometidas de los pistoleros que les llegan desde todos los ángulos. Mucho juego, tanto en partidas territoriales como en competitivas.

GIMNASIO MEJILLÓN

Este escenario está **plagado de barreras** tras la que esconderse para sorprender el avance de los rodillos, así como de zonas elevadas desde las que aprovechar la habilidad de los francotiradores. Sus pasillos son siempre testigos de frenéticos duelos a punta de pistola, y sus muchos desniveles nos brindan una vía de escape cuando nos vemos en desventaja. Armas como el Aerógrafo Pro, con su amplio y disperso chorro de pintura, vienen como anillo al dedo para estos combates en distancias cortas.





INSTITUTO CORALINO

Tiene una **zona central amplia y abierta**, en la que se libran la mayoría de los combates. Estos se vuelven muy interesantes gracias a las esculturas, que sirven de barrera tras las que protegerse. Los cargatintas tendrán también sus puestos vigía, claramente elevados, desde los que ayudar a rodillos y pistoleros a ganar la batalla en campo abierto. Ocultarnos en estas zonas altas viene genial, tanto para frenar el avance del equipo rival en el modo torre, como para sorprender al portador del pez dorado.

PUERTO JUREL

Su **estrechez y disminuido tamaño** hace que sea escenario de las más apasionantes batallas de Splatoon 2. Su multitud de contenedores sirven a la vez para que los cargatintas tengan visión desde lo más alto y para que el resto pueda ocultarse y tirar de estrategia en combates directos. No basta con cuidarse sólo de los francotiradores, ya que por los flancos también nos encañonan desde la altura. **Aquí el mapa es una gran ayuda** para ver por dónde se aproxima la tinta rival. ¡Y no avances sólo!





TIBURÓDROMO

En este circuito de BMX hay un factor muy a tener en cuenta, y es que a nuestra zona sólo puede llegar el rival por un camino, el de nuestra izquierda. De este modo, ir equipado con **un cargatintas de los de mayor alcance** puede marcar la diferencia en estas partidas. A poco que alguien defienda bien la entrada, otro podrá ayudar al resto a defender la zona en el pintazonas, o a conquistar el grueso del escenario en el territorial. Los rodillos tienen también cantidad de pista libre para pintar.

TORRES MERLUZA

En este vertiginoso escenario todas las armas tienen cabida y son necesarias por igual, por lo que el equipo con mayor variedad tendrá la ventaja. Los cargatintas frenan el ascenso rival desde arriba, mientras los rodillos pintan calle por calle hasta la base rival, con lanzatintas haciéndoles de guardaespaldas.

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

La competición ha alcanzado cotas casi tan inmensas como Hyrule: más de 150 envíos este mes. De entre todos, Rafael Martí, un veterano de la sección, ha sido el ganador.

¿Queréis ganar un amiibo?

Pues enviad vuestras curiosidades: lugares, sorpresas, personajes, premios...

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com

GANADOR: Rafael Martí



Horno natural. En las zonas de calor extremo, si dejas un trozo de carne en el suelo, esta se asará automáticamente. Pero ojo, que se puede quemar.



El perro del tesoro. En las postas normalmente hay perros, si alimentas a uno de estos tres veces, el perro te conducirá a un cofre que este por los alrededores.



Malos modales. Algunos personajes de este Zelda consideran una gran falta de respeto que les hables subido encima de una mesa.



Bokoblin furioso. Estaba luchando contra un Bokoblin cuando se le cayó el arma y se la quité. ¡Se puede ver cómo se enfada! Luego me tiró piedras.



El ladrón de Armas. Si vas con el suficiente sigilo, puedes subir a la barriga de un Hinox y robarle las armas sin tener que luchar.



Paralizador. Puedes paralizar enemigos mientras montan a caballo. ¡Es súper guay!



Finalista: Pablo Giménez Villar



Se te quedan clavadas las flechas en el escudo si te disparan una normal y el escudo es de madera. Al guardar el escudo, se te añaden estas flechas.



Se pueden detectar los guardianes dormidos y los Talus usando el paralizador a distancia antes de que te sorprendan. Aparecerán en amarillo.



Los moblin sin armas te lanzan bokoblin, ya que es lo único que les queda por coger, y no tienen piedad ni con sus propios compañeros.

Ane López

Este es un hecho bastante curioso que nos ocurrió mientras probábamos la capucha de los Bokoblin: dejamos una bomba redonda frente a ellos y simplemente empezaron a corretear tras el explosivo dándole patadas como si estuvieran jugando al fútbol. Además, para nuestra sorpresa, ¡metieron un gol en su hoguera! ¡Fútbol Bokoblin!



Cerca de la zona en la que comenzamos hay una posta situada cerca de un río, y luego hay un puente en el que un señor lo observa con preocupación. Nos cuenta que algo malo ocurrirá y, si intentamos saltar al río desde ahí, nos llevamos esta sorpresa:



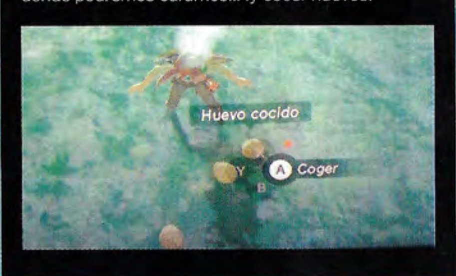
Xate 548

En una columna del puente de Hylia hay un hueco en el que a Link se le van las sombras y da un aspecto mucho más realista.



Sergio Gómez

A lo largo de la aventura, como por ejemplo cerca de la ciudad Goron, podemos encontrar aguas termales donde podremos curarnos... ¡y cocer huevos!



Sergio Guerrero

Si en el Bazar Sekken, en el desierto, llevamos puesta ropa Gerudo de mujer y hablamos con diversos hombres... ¡La charla no tiene desperdicio!



David Costea Gyorgy

Podréis fabricar estas superchulas armas láser en el laboratorio de akkala. ¡Mira que pedazo de espada motosierra láser!



Albert Serra



A veces puedes encontrar minerales en el techo. Puedes romperlos utilizando una flecha bomba pero, si quieres ahorrar flechas, puedes atar globos de Octorok a una bomba y detonarla cuando esté cerca del techo.



Si no sabes que cocinar puedes encontrar deliciosas recetas pegadas en la pared de muchas postas. ¡Te llenarán de energía!



Si hablas a menudo con Terry, te responderá con diálogos muy peculiares. Acabará por pensar que le estamos persiguiendo!



EL consultorio del Profesor Kukui

¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico: **revistanintendo@gmail.es**



¡Sorpresa!

● **Juan Jesús Madrid**

¡Alola, Kukui! Me he dado cuenta de algo extraño que pasa con el movimiento Sorpresa y es que, siendo tipo Normal, puede afectar a los Pokémon de tipo Fantasma. La primera vez que me pasó fue contra un Mimikyu, pero pensé que le afectaría por su habilidad Disfraz, y hoy me ha pasado con un Gengar. ¿Cómo puede ser esto posible?

¡Interesante duda, y a la vez muy divertida! Lo que te está ocurriendo no es ningún fallo del juego, y es algo perfectamente normal, Juan Jesús. ¿Te has fijado en la habilidad del Pokémon con el que estás utilizando Sorpresa? Ya te adelanto yo cuál es: Intrépido. Esta habilidad permite al Pokémon que la posee pegar con ataques de tipo Normal a Pokémon de tipo Fantasma. Y viendo que hablas del movimiento Sorpresa, es muy probable que te esté pasando con Kangaskhan, uno de los Pokémon que cuenta con Intrépido. También hay otros Pokémon como Pangoro, Stoutland o Mega Lopunny que cuentan con ella. ¡Aprovéchala a partir de ahora, porque es realmente útil!

Empezando con Pokémon Competitivo

● **Diego**

Alola, Profesor Kukui. Verás, últimamente he estado pensando y he decidido participar en un torneo online de Pokémon, pero he perdido. Me he enterado de que hay formas de entrenar y me he visto vídeos pero no lo entiendo muy bien. ¿Me podrías explicar cómo funciona lo de los EVs, IVs y esas cosas para VGC y otros torneos? ¡Muchas Gracias! También tengo un Ditto 6 IVs, por si sirve de algo.



No te preocupes, porque es perfectamente normal que al principio todo el tema de Pokémon Competitivo se haga complicado de entender: un montón de conceptos, reglas, IVs, EVs... Pero realmente es mucho más fácil de

Pokémon del mes: Ninetales y su Velo Aurora



En este número, aprovechando el reciente Mundial de Pokémon VGC, vamos a hablar de uno de los Pokémon que llegó a la final, Ninetales de Alola, que además es de los pocos Pokémon en este formato capaces de invocar un clima con su habilidad. Y es que, a pesar de que Ninetales es un Pokémon muy frágil, tiene acceso a un movimiento que remedia este problema y que además ayuda mucho al resto del equipo: Velo Aurora. Siempre y cuando esté granizando en el terreno de juego (si el rival no tiene otro Pokémon que cambie el clima, será siempre que Ninetales haya salido a luchar), este ataque potenciará tanto la Defensa como la Defensa Especial de todo el equipo. Esto puede permitir a Pokémon como Xurkitree o Garchomp boostear sus estadísticas sin recibir casi daño, para luego destrozar al rival. ¡Esta fue la estrategia que utilizó Sam Pandelis para conseguir el segundo puesto del Mundial VGC de este año!

lo que parece en cuanto empiezas a cogerle un poco el truco. Te recomiendo leerte una guía sobre Pokémon Competitivo que sacamos en la revista hace un par de números, en la que detallamos todo lo necesario para empezar a jugar Competitivo. De todas formas, te resumo rápidamente: los EVs (Puntos de Esfuerzo) y los IVs (Puntos Individuales) son los que afectan directamente a las estadísticas base de cada Pokémon junto con su Naturaleza. Estos tres factores, junto al objeto que le puedes equipar a un Pokémon y los ataques que aprende, es lo necesario para construir un set. A la hora de crear un equipo, tendrás que tener en cuenta la sinergia de éste, es decir, cómo se cubren entre sí los distintos Pokémon del team. Hay que cuidar que sea sólido y no tenga debilidades claras frente a ningún Tipo. Por supuesto, también tendrás que tener en cuenta las funciones de cada Pokémon, y componer tu equipo de Pokémon ofensivos y defensivos, para conseguir más solidez. Una vez tengas decidido el equipo que quieres usar, es cuando tendrás que criarlo, para conseguir maximizar los EVs y los IVs de cada Pokémon. Ahí es cuando entra en juego tu Ditto con 6 IVs, ya que los IVs son hereditarios, por lo que tendrás que empezar a criar combinando a Ditto con el Pokémon que necesitas, para finalmente conseguir una cría con los IVs y la naturaleza que desees.

Curiosidad del mes

Los Pokémon legendarios y su numeración secreta



¿Sabías que los tríos de Pokémon legendarios de las primeras generaciones siempre han seguido un orden, y que estos números están presentes en cada uno de estos Pokémon? Empezando por las aves legendarias, los números están presentes en los nombres: ArticUNO, ZapDOS y MolTRES. En los perros legendarios tenemos los números presentes en sus cabezas: los bigotes de Raikou tienen 4 puntas, la estrella de Entei tiene 5, y el hexágono de Suicune, 6. Y la cuenta termina con Regice, Registeel y Regirock, que cuentan los tres con 7 puntos en su cabeza (al igual que Regigigas). Un detalle más de esta súper saga.

En busca de las reliquias Pokémon

● Marcos Rosón

Alola, Profesor Kukui. Me gustaría pedirte un favor: me han dicho mis amigos que años anteriores habéis estado entregando Pokémon singulares cada mes en la revista, pero la gente que se ha comprado el Pokémon Rubí Omega o el Pokémon Zafiro Alfa en 2017 no puede tener esos Pokémon. Mi petición es que si podríais volver a poner esos eventos de forma activa ¿Podríais, por ejemplo, volver a poner el evento del ticket Eón de nuevo? ¡Muchas gracias, y sigue como hasta ahora!

LOS REPARTOS DE POKÉMON DURAN UN TIEMPO LIMITADO, Y NO VUELVEN A REPETIRSE.

Muy buenas, Marcos. Me alegro de que te gusten tanto Zafiro Alfa y Rubí Omega, y aún sigas disfrutando con estas dos ediciones. Vamos a hablar sobre tu duda, que es bastante interesante: en algunos números de la revista, efectivamente, se han repartido Pokémon de evento (tanto para RO/ZA como para otras ediciones), pero estos repartos no dependen únicamente de nosotros, también hay que hablar con los desarrolladores para que activen estos repartos, por lo que no podemos repartir Pokémon de buenas a primeras. Y, por desgracia, los eventos de este estilo, siempre duran un tiempo limitado, y nunca vuelven a repetirse. ¡Pero no te preocupes! A mi también me gusta mucho coleccionar Pokémon peculiares, y hay muchos que no he podido conseguir en el momento de su reparto, pero que he conseguido más tarde. ¿Mi consejo? Al igual que tú y que yo, hay muchas otras personas que se dedican a coleccionar Pokémon de evento, y que seguro están dispuestas a intercambiar algunos de sus Pokémon de evento por otros que les falten. Hay infinidad de foros en internet en los que conocer a gente para



ir completando tu colección, así que empieza tu búsqueda por ahí, y seguro que tarde o temprano encuentras a alguien que consiguió los Pokémon de evento en su momento, y está dispuesto a intercambiarlos (¡incluidos los peculiares Latias y Latios del antiguo Ticket Eón!). Dicho esto, te deseo mucha suerte con tu búsqueda, y aprovecho para darte un adelanto: ¡atento a partir de ahora con los repartos especiales, que dentro de poco habrá más!

Próximo número

Sale el **23** de octubre

REPORTAJE

Pokémon Ultrasol y Ultraluna

Un nuevo RPG de Pokémon está al caer, y tenemos toda la maquinaria en marcha para contaros todo lo que nos va a ofrecer. ¡Pronto volveremos al archipiélago de Alola!

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

GUÍA



Metroid: Samus Returns

Ya estamos exprimiendo al máximo el juego del momento para contaros todos los secretos.

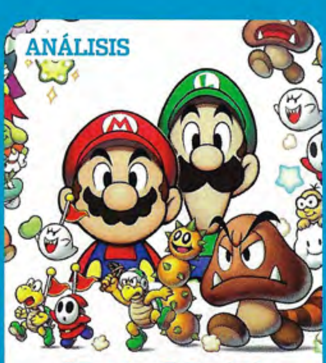
ANÁLISIS



FIFA 18

El mejor fútbol vuelve a Nintendo... ¡y de qué manera! Jugaremos como nunca en Switch.

ANÁLISIS



Mario & Luigi

Goomba toma protagonismo en la vuelta de un juego que inició toda una saga de Mario.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Sara Borondo, Antonio Carrizosa, Lázaro Fernández, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



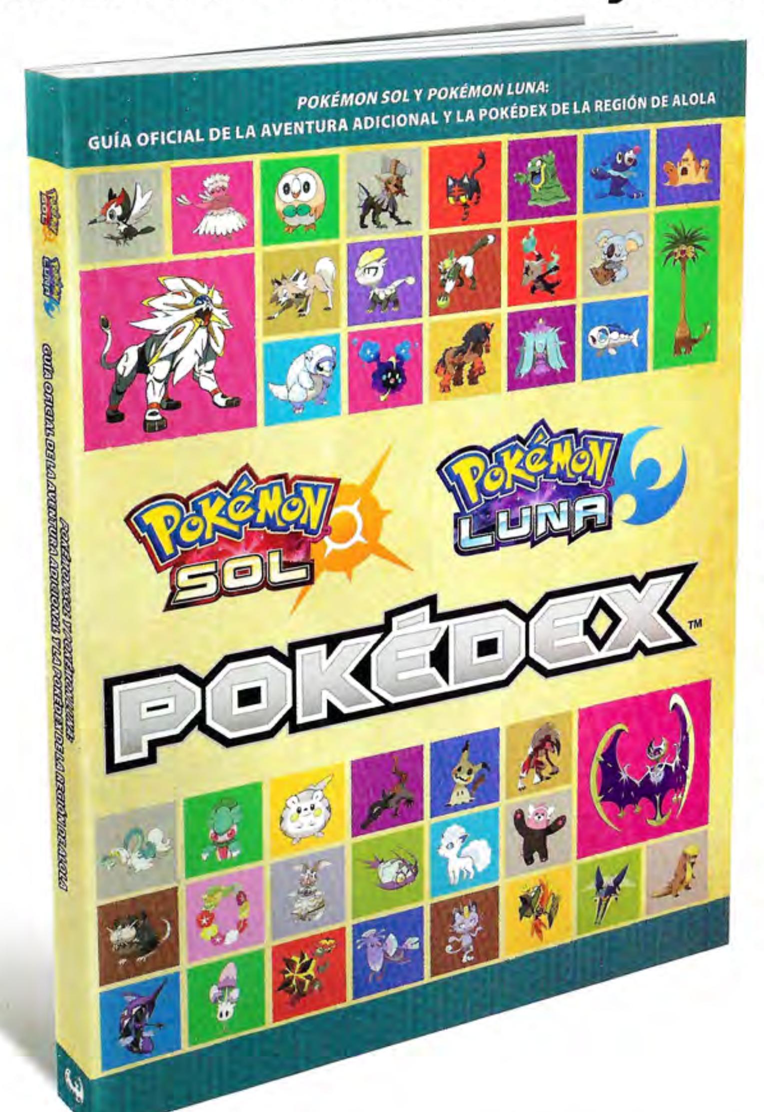
Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de La Revista Oficial

+ Pokémon Sol y Pokémon Luna:

Guía oficial de la aventura adicional y la Pokédex de la región de Alola





Si piensas que ya no te queda nada por hacer en la región de Alola, ¡te equivocas! Una vez que hayas concluido la trama principal de Pokémon Sol y Pokémon Luna, te esperan un sinnúmero de aventuras. Y esta guía será tu fiel compañera, incluso te ayudará a encontrar, combatir y capturar esos misteriosos Ultraentes.

Revista Oficial Nintendo



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.